

CULTURA DE VIDEOJUEGOS Número_00

*PREVIEWS_Driver Paralell Lines, Zelda Twilight Princess, Tomb Raider Legend, Commandos Strike Force. Hitman Blood Money. *ESPECIAL_20 Años con Mario. *ESPECIAL_Xbox 360 A fondo. *REVIEWS_PES5, FIFA 06, DBZ Budokai Tenkaichi, Nintendogs, Pursuit Force, Mario Kart DS, The Movies, Black & White 2, The Warriors, Soul Calibur III, F.E.A.R, SSX on Tour, Quake IV, AOE 3, Call of Duty 2, King Kong, GTA: Liberty City Stories. *ESPECIAL_Japan Gamer

XBOX 360_PLUG & PLAY



REVISTA DE VIDEOJUEGOS // DISTRIBUCIÓN GRATUITA



Snow Planet Base S.L
Edita

Sebastián Saavedra/Antonio Kobau
Jaime Ferré/Enric Llopart
Directores editoriales

Sebastián Saavedra
Director creativo

Arnau Sans
Redactor Jefe

Antonio Kobau
Director comercial

avalancha (www.avalancha.net)
Dirección de arte

avalancha (www.avalancha.net)
Diseño

Antonio Soto
Daniel Mora
Javier Mora
Redacción

Daniel García
Ferrán García
Colaboran

Hugo Iglesias
Foto Portada

Natalia Tortosa
Producción

Noelia González
Secretariado y contabilidad

Evelia Santos
Corrección

Lidia, Angel,Jorge, Pablo, Juan,Mónica, Erea, Manuel, Jose Antonio, David y a todas las personas que han apoyado y han hecho realidad este proyecto...
Gracias

SnowPlanetBase S.L
Pasaje Maluquer, 13. Entresuelo 2º.
08022 Barcelona. España
www.planetbase.net
93 253 17 74
info@kultmag.com
www.kultmag.com



kult se distribuye en:
Los centros GAME
Busca tu tienda **GAME** más cercana en:
www.game.es

"Este primer número de KULT cataliza más de un año de trabajo, ilusión, creativdad y esfuerzo, para poder dejar en tus manos algo diferente, la nueva generación ha llegado.

Snow Planet Base y Misfavoritos hemos unido fuerzas para que disfrutes de una revista que te informe sobre los videojuegos del momento y todo lo que se mueve alrededor de este infinito universo multimedia. Todo esto gratuito, y con una calidad que esperamos cubra todas las expectativas, desde las del jugador más casual al mayor de los "Hardcore Gamers".

En este primer número vas a poder encontrar juegazos tan alucinantes como: Age of Empires III, F.E.A.R. o Mario Kart DS, que te mantendrán enganchado horas y horas. También un enorme especial de XBox 360, la primera consola de nueva generación en ver la luz, con un informe detallado de la consola y los nuevos lanzamientos que a estas horas ya estarán en las estanterías de tu centro GAME habitual.

No hemos olvidado la otra parte de los videojuegos, la más cultural, te traemos un par de extensos reportajes sobre los 20 años de vida de Mario, con un recorrido muy detallado de sus apariciones, y una guía de viaje al Japón más Gamer. Desde luego todo esto no hubiera sido posible sin el apoyo incondicional de buena parte del sector, el cuarto en cuanto a ventas a nivel continental. Por ello no queremos terminar sin agradecer la fuerza que habéis INVERTIDO en KULT a todas las personas que apoyáis el proyecto desde el principio y sin reservas.

X_Jaime Ferré



Las 3D le sientan de maravilla a la emblemática saga Commandos

COMMANDOS STRIKE FORCE

Por_ Jaime Ferré

La saga **Commandos** renace de sus propias cenizas y muestra un aspecto impresionante en su paso a las tres dimensiones.

Hace ya algunos meses Iñigo Vinyós nos mostró una versión muy completa del nuevo Commandos, el nuevo título de **Pyro Studios** hace justicia a sus predecesores. Esta nueva entrega supone un giro radical a la perspectiva de juego, pasando a ser en primera persona, pero desde luego rezuma el espíritu de la saga por los cuatro costados.

En esta ocasión contaremos con los servicios del boina verde, el francotirador y el espía, pudiendo escoger dos de ellos en cada misión. La inteligencia del enemigo es endiablada, buscando en todo momento soluciones a los problemas planteados en cada nueva situación. El título, como ya es habitual en los trabajos del estudio español, está perfectamente ambientado en la segunda guerra mundial con unos escenarios dignos del mismísimo Hollywood.

Posiblemente el paso a las 3D sea algo traumático para algunos seguidores de Commandos pero podemos asegurar que el cambio merece la pena.

Distribuidor: **Proein**. Desarrollador: **Pyro Studios**. Disponible: **Marzo**. Sitio web: **www.pyrostudios.com**

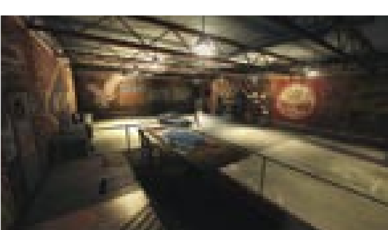
DRIVER PARALLEL LINES

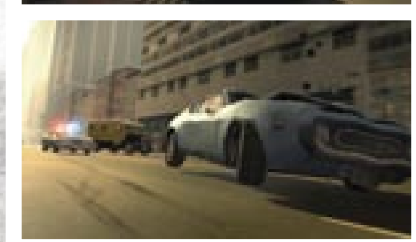
Por_ **A**ntonio **S**oto

Reflections y **Atari** nos vuelven a traer uno de los títulos más esperados del momento. Hablamos de **Driver 4**. Pese a que la tercera entrega pasó sin levantar demasiado revuelo por el mundo del videojuego, ambas compañías no han tirado la toalla y se han vuelto a unir para ofrecernos la cuarta entrega del esperado videojuego. Con el sobrenombre de **Parallel Lines**, nos transporta a la ciudad de **Nueva York** en los años 70, donde volveremos a tener que hacer de las nuestras en diferentes y complicadas misiones.

El personaje principal de esta nueva entrega es un chico de 18 años de aspecto chulesco que tendrá que espabilarse para salir airoso de un montón de nuevas misiones que girarán en torno a una historia central, que hará de hilo conductor del argumento del juego. 80 vehículos estarán a nuestra disposición para recorrer las calles de NY. Entre las novedades que nos ofrece Driver 4 encontramos la posibilidad de disparar desde nuestro vehículo y un modo multijugador en el que podrán jugar hasta 8 jugadores.
Pese a todo, aun nos queda esperar el lanzamiento de este título que saldrá al mercado para **PC, PS2 y Xbox** el mes de Marzo del próximo año.







La Gran Manzana es un entorno perfecto para ambientar esta nueva aventura de persecuciones y tiroteos.

Distribuidora: **Atari.** Desarrolladora: **Reflections**



El aspecto gráfico del juego ha vuelto a un estilo más clásico después de su paso al Cell Shading, en The Legend of Zelda: The WindWaker.

THE LEGEND OF ZELDA

Por_ **A**ntonio **S**oto

El joven **Link** vuelve al mundo de las consolas en su segunda entrega para la cúbica de Nintendo. Después de su fantástica aparición en **GC** con **WindWaker**, nuestro pequeño gran héroe de orejas puntiagudas, vuelve retomando de nuevo un aspecto más tradicional y serio, pese a los buenos resultados conseguidos con el Cell Shading en la entrega anterior.

El juego creado por el mágico **Shigeru Miyamoto**, saldrá a la venta a mediados del próximo año. Parece que el planteamiento del juego se oscurece para adoptar un toque más tenebroso e incluso siniestro. Además se añade la interesante novedad de cabalgar sobre una montura y combatir desde ella, rescatada también de **Ocarina of Time**. Todo ello para ayudarnos a recorrer las bastas y extensas tierras de Hyrule y conseguir nuestro objetivo.

La historia nos mostrará un Link granjero al que no le queda más remedio que enfrentarse a sus miedos cuando una misteriosa niebla irrumpe en Hyrule. En el momento en que el personaje se adentra entre la espesura de la niebla es convertido en lobo y es capturado. Con la ayuda de Midna, un extraño personaje, Link será liberado. Comenzando así su aventura por liberar Hyrule de su etéreo captor. Nuevos personajes, nuevas habilidades y nuevos objetos estarán a nuestra disposición además de los clásicos en toda aventura **Zelda**. Los poseedores de la grande de Nintendo estamos de enhorabuena porque **The Legend of Zelda: Twilight Princess** tiene un aspecto espléndido.

Distribuidor y Desarrollador: **Nintendo**. Disponible: **A mdediados de 2006**. Sitio web: **www.proein.com**



Al parecer el paso de los años no le sienta nada mal a Lara, espero que os concentreis en los peligros que os acechan.

TOMB RAIDER LEGEND

Por_ **J**avier **M**ora

Antes de tomarnos las uvas, en 1996, nadie pensaba que una mujer cambiaría nuestras vidas para siempre. Ahora, despúés de siete generaciones de **Tomb Raider**, podemos decir a ciencia cierta, que estábamos equivocados. Exactamente después de nueve años, de la forma más espectacular, **Lara** , vuelve con un cambio de look, con nuevos gráficos y la espectacularidad de una Lara echada a la antigua.

Lara ha evolucionado durante estos años, con sus más y sus menos, aunque la última entrega no consiguió buenas críticas, incluso pésimos comentarios en algunos medios especializados. Eidos se veía obligada a enmendar este error y para ello ha decidido colaborar con **Cristal Dynamics**, dando un nuevo perfil a Lara: reestructurando por completo el personaje, haciéndolo más humano, más realista en sus movimientos y dentro de unos entornos que nos llevarán a sus principios: la arqueología. Muestra del nuevo nivel de detalle es que por ejemplo podremos ver los objetos del inventario colgando de su cinturón.

Distribuidor: **Eidos.** Desarrollador: **Crystal Dynamics.** Disponible: **Marzo.** Sitio web: **www.eidosinteractive.com**



HITMAN BLOOD MONEY

Por_ **J**aime **F**erré

En esta cuarta entrega el **agente 47** vuelve más expeditivo que nunca. Su objetivo: liberar a la **ICA** de una organización que está exterminando a sus miembros más destacados.

Una de las novedades de este nuevo **Hitman** es que el título se centra mucho más en el sigilo que en la destrucción por doquier. Las estrategias para resolver una misión son múltiples, aunque el mejor camino es pasar totalmente desapercibido y centrarse en el objetivo principal, mucho mejor si la eliminación acaba pareciendo un accidente. Es posible actuar como de costumbre: arma en mano y eliminando todo bicho viviente, aunque con ello conseguiremos bajas recompensas.

El motor Glacier ha sufrido una mejora espectacular, si bien el apartado gráfico siempre ha sido uno de los puntos fuertes de la saga, en esta nueva entrega el aspecto es impresionante, con unas texturas realistas y un sistema de luces y sombras prácticamente perfecto.

El 47 más calculador de la historia de Hitman

Distribuidor: **Proein**. Desarrollador: **IO Interactive**. Disponible: **Marzo**. Sitio web: **www.proein.com**



Todas las compañías de videojuego intentan convertir a sus personajes en celebridades virtuales, mediante millonarias campañas de marketing y sagas interminables de juegos, pero pocos son los protagonistas de un juego que consiguen hacerse con un nombre propio. Entre todos ellos hay uno que lleva ya 20 años demostrando quien es el rey: Mario.

X_Arnau Sans

Ilustración_David Fernández (Inocuodesign)



Allá por 1981, en esa lejana época en que los videojuegos no eran mucho más que un puñado de píxeles y pitidos, **nació Mario, fruto de un encargo que Nintendo hizo a Shigeru Miyamoto**. Miyamoto diseñó un juego que luego se hizo tremendamente popular: *Donkey Kong*. En él, el protagonista era un carpintero que llevaba por nombre *Jumpman*, y que usando sus habilidades debía trepar hasta lo alto de un edificio y rescatar a *Pauline*, una bella muchacha secuestrada por un gorila con muy malas pulgas.

El aspecto de Mario ha permanecido bastante intacto a lo largo de todos estos años: mono de trabajo azul, camisa roja y gorra. **Este diseño responde las limitaciones técnicas de los videojuegos de inicios de los 80: los programadores no podían animar los brazos de Mario si toda la camisa era de un mismo color, pues los brazos desaparecían tras el torso, con lo que se le vistió con un mono de trabajo de distinto color**. El nivel de detalle de los gráficos de aquel momento no permitía tampoco representar una boca y un pelo en condiciones, por lo que se le dio a *Mario* un enorme bigote que le tapaba media cara y una gorra roja, a conjunto con su camisa.

El siguiente juego en el que aparece nuestro personaje es *Donkey Kong Jr*, de 1982, en el que el hijo de *Donkey Kong* debe liberar a su simiesco padre de su captor. Basándose en la popularidad conseguida por *Donkey Kong* y *Donkey Kong Jr*, ***Nintendo* decidió rebautizar a Jumpman y darle el papel principal de Mario Bros, publicado en 1983 para máquinas de arcade.**

Mario Bros revolucionó el mundo del videojuego en ese momento, introduciendo escenarios abiertos y grandes. Con éste juego *Nintendo* empezó a competir seriamente con el liderato de *Atari* en el mundo de las consolas. **Luigi, el hermano delgado de Mario nace en éste título.**

EL DISEÑO DEL PRIMER MARIO RESPONDE LAS LIMITACIONES TÉCNICAS DE LOS VIDEOJUEGOS DE INICIOS DE LOS 80: LOS PROGRAMADORES NO PODÍAN ANIMAR LOS BRAZOS DE MARIO SI TODA LA CAMISA ERA DE UN MISMO COLOR, PUES LOS BRAZOS DESAPARECÍAN TRAS EL TORSO, CON LO QUE SE LE VISTIÓ CON UN MONO DE TRABAJO DE DISTINTO COLOR

También en éste *Mario Bros* nació la pegadiza melodía que 24 años después sigue acompañando, con algunas variaciones, a todos los juegos de *Mario*, compuesta originalmente por *Koji Kondo*.

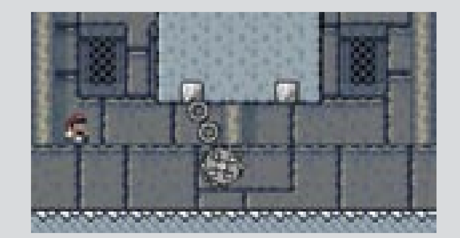
En 1985 aparece *Super Mario Bros* para *NES*, con lo que se inician las andaduras de *Mario* en el mundo de las consolas. *Mario* se ve envuelto por primera vez en la aventura de rescatar a la princesa *Peach* de las garras del malvado *Bowser*. En éste juego aparece por primera vez el inseparable ayudante de la princesa: *Toad*, un pequeño y servicial niño con una enorme seta en la cabeza.

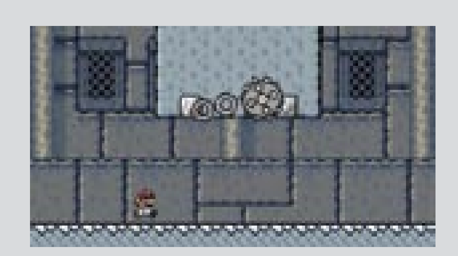
***Super Mario Bros* vendió más de 40 millones de copias, convirtiéndose en el videojuego más vendido de todos los tiempos. Hay que tener en cuenta que el juego se vendía con la consola *NES* en un pack, junto con *Duck Hunt*, lo que facilitó estos números y su tremenda popularidad. *Super Mario Bros* era todo un portento de la técnica en aquel entonces: 32 KB de programa, 8 de los cuales eran dedicados a los gráficos.**

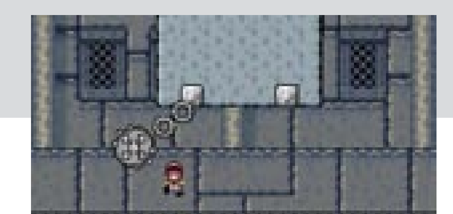
Super Mario Bros 2 se publicó en Japón en 1986 bajo el título *Doki Doki Panic*, con una mecánica de juego prácticamente calcada a la de *Super Mario Bros*. Hasta 1988 no llegó a *América*. Las novedades aportadas a la saga por éste título son pocas: un tipo de seta que empequeñecía a *Mario* y que no ha estado presente en más juegos de la saga. Aparecen también aquí algunos personajes míticos como los *Shy-Guys*, que tapaban su cara con una máscara, las bombas andantes *Bob-ombs* o *Pokey* el Cactus.

En 1988 se publica en Japón el que muchos consideran el mejor juego de la historia de Mario: *Super Mario Bros 3*. No llegó al mercado americano hasta 1990, donde arrasó en todos los sentidos. El juego vendió la friolera de 17,28 millones de unidades, convirtiéndose en el más vendido sin contar títulos que se distribuían con una consola. En *Super Mario Bros 3* los jugadores recorren *el Reino del Champiñón* gracias a un mapa con distintos itinerarios posibles, viajando de nivel en nivel.

Con *Super Mario Bros 3* descubrimos varios objetos que daban a *Mario* habilidades nuevas. La más importante fue sin duda la que se ganaba al recoger una super-hoja: a *Mario* le salían orejas y cola de mapache. Agitando la cola rápidamente Mario podía planear lentamente e incluso volar durante unos segundos. Otros objetos dan al fontanero la habilidad lanzar martillos o nadar disfrazado de rana. La aparición del Cerebro de la Bestia – *Super Nintendo*- se aprovechó para hacer un lavado de cara a *Super Mario Bros 3*, publicado en Noviembre de 1990 en tierras niponas como *Super Mario World*, con un apartado gráfico bastante mejorado respecto a su original gracias a la potencia de la nueva 16 bits de *Nintendo*. Aunque aún se usaban Sprites en 2D, el aumento del colorido y el detalle permitieron a los desarrolladores dar al juego una cierta sensación de relieve. *Super Mario World* contenía un total de 72 niveles distribuidos a lo largo de 7 mundos.

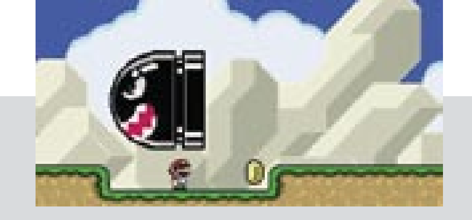




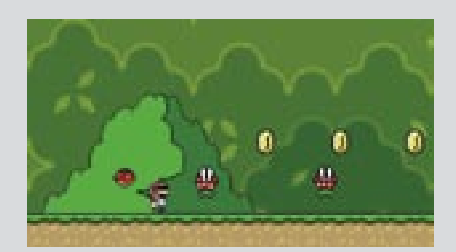


IZQUIERDA

Bowser le ponía las cosas muy difíciles a Mario: tortugas esbirros, plantas carnívoras, bolas con pinchos.







IZQUIERDA

Super Mario World aprovechaba la potencia de "El cerebro de la bestia" Super Nintendo, para mostrar gráficos a todo color.

SUPER MARIO BROS VENDIÓ MÁS DE 40 MILLONES DE COPIAS, CONVIRTIÉNDOSE EN EL VIDEOJUEGO MÁS VENDIDO DE TODOS LOS TIEMPOS. HAY QUE TENER EN CUENTA QUE EL JUEGO SE VENDÍA CON LA CONSOLA *NES* EN UN PACK, JUNTO CON *DUCK HUNT*, LO QUE FACILITÓ ESTOS NÚMEROS Y SU TREMENDA POPULARIDAD. *SUPER MARIO BROS* ERA TODO UN PORTENTO DE LA TÉCNICA EN AQUEL ENTONCES: 32 KB DE PROGRAMA, 8 DE LOS CUALES ERAN DEDICADOS A LOS GRÁFICOS.

Algunos niveles tenían más de una salida y algunas de ellas conducían a niveles secretos o nuevos caminos en el mapa. En *Super Mario World* debuta como personaje el dinosaurio verde *Yoshi*, equipado con unas botas y una larga lengua que utilizaba para engullir todo lo que se pusiese a su alcance. Muchos son los jugadores que lo maldecían cuando se escapaba asustado y el rechoncho *Mario* no lo podía alcanzar.

Conforme *Mario* se afianzaba como uno de los mayores iconos de la industria del videojuego, aparecían más títulos en los que el fontanero tenía algún papel. Uno de los más populares fue *Super Mario Kart*, de 1992, en el que los personajes más característicos de la saga se enfrentaban en divertidas carreras de karts a lo largo del *Reino del Champiñón*.

En 1995 *Mario*, *Luigi* y los *Yoshis* protagonizan *Super Mario World 2*: *Yoshi's Island*. El juego es una precuela de toda la saga *Mario Bros*, situando al jugador en el momento en que los dos hermanos fontaneros eran tiernos bebés. *Kamek* el *Magikoopa* cree los hermanos podrían traer problemas a los koopas en el futuro, por lo que decide secuestrarlos. *Kamek* consigue capturar a *Luigi*, pero *Mario* cae por un barranco y aterriza en el lomo de un *Yoshi*. Los *Yoshis* deciden proteger al bebé de *Mario*, llevarlo al lugar marcado en el mapa de la isla y rescatar a *Luigi*. En el camino se encuentran con toda clase de enemigos y se enfrentan con los malvados secuaces de *Kamek*.



Super Mario World 2 **rompió radicalmente el estilo visual de sus predecesores. El comité de evaluación interna de *Nintendo* pidió a *Shigeru Miyamoto* que crease un *Mario* con gráficos parecidos a los de *Donkey Kong Country*, que les había impresionado con sus imágenes pre-renderizadas. *Miyamoto* quiso demostrarles que ese no era el estilo de *Mario* creando el nuevo título con aspecto de de haber sido pintado a mano con lapices de colores, usando técnicas muy avanzadas como el escalado de Sprites o efectos de polígonos que sacaban provecho del chip *Super FX 2* instalado en el cartucho de *Super Nintendo*.**

Los años siguieron pasando rápidamente en el mundo del videojuego, llegó la *Nintendo 64* y empezó la era de las tres dimensiones. Muchos dudaban de que *Mario* pudiese adaptarse a la tercera dimensión, pero *Super Mario 64* demostró que era capaz de eso y más. **El juego apareció en *Japón* en Junio de 1996, en *América* en *Septiembre* del mismo año y en *Europa* en Marzo de 1997. *Super Mario 64* acompañaba a la nueva consola en su lanzamiento y vendió más de 6 millones de unidades en total.**

Una vez más *Mario* debe rescatar a la princesa *Peach* de *Bowser*, pero al introducir la tercera dimensión se modifican algunos aspectos de la jugabilidad. La exploración y la búsqueda de objetos toman mayor protagonismo. La cámara es manejada por *Lakitu*, la tortuga que viaja en una nube, y sigue a *Mario* de modo automático, aunque el jugador puede cambiar el ángulo y el zoom a su antojo.

SUPER MARIO WORLD 2 ROMPIÓ RADICALMENTE EL ESTILO VISUAL DE SUS PREDECESORES. EL COMITÉ DE EVALUACIÓN INTERNA DE *NINTENDO* PIDIÓ A *SHIGERU MIYAMOTO* QUE CREASE UN *MARIO* CON GRÁFICOS PARECIDOS A LOS DE *DONKEY KONG COUNTRY*, QUE LES HABÍA IMPRESIONADO CON SUS IMÁGENES PRE-RENDERIZADAS. MIYAMOTO SE NEGO.



ARRIBA
En Donkey Kong Jr., Mario era el malo de la película que tenía cautivo a Donkey Kong, a quién teníamos que rescatar.

El juego nos introduce en el castillo de *Peach*, que no es otra cosa que un enorme punto de acceso a niveles distribuidos en distintas habitaciones. *Mario* puede encontrar un total de 120 estrellas distribuidas por los niveles, algunas escondidas y otras accesibles solo después de superar ciertas pruebas, como una carrera en una pista de hielo contra un pingüino o llegar a un punto del mapa en un tiempo determinado. Al conseguir 70 estrellas *Mario* ya puede acceder al nivel bloqueado de *Bowser* y rescatar a *Peach*, pero los jugadores más empedernidos podían seguir buscando el resto de estrellas para conseguir una recompensa especial.

El mismo año sale a la venta *Mario Kart 64*, una versión técnicamente muy mejorada del popular *Super Mario Kart*. En esta versión de 64 bits aparecen *Wario* y *Donkey Kong*, que sustituyen a *Koopa Troopa* y *Donkey Kong Junior* respectivamente.

Paradójicamente *Mario* no es el protagonista del primer juego de *Gamecube* en que aparece: *Luigi's Mansión*, de 2001. El hermano de *Mario*, siempre a su sombra, protagoniza en esta ocasión un juego de plataformas singular. El inocente *Luigi* recibe un día un mensaje: "¡Has ganado una enorme mansión!" y lo primero que hace es llamar a *Mario* para que se dirija hacía su recién ganada casa, donde se encontrarán para celebrarlo. Tras perderse durante horas *Luigi* finalmente encuentra la casa, pero no a *Mario*. El pobre *Luigi* empieza a tener miedo, y para rematar la faena aparecen unos fantasmas de la nada. Por suerte un cazafantasmas llamado *E. Gadd* le salva y le explica como usar una linterna y un aspirador – *El Polstergust 3000*- para combatir a los enemigos del más allá. *Mario* es ahora a quién debemos salvar de *King Boo.*

El 26 de Agosto de 2002, nueve meses después de la aparición de Gamecube, se puso a la venta Super Mario Sunshine. Tras tantos años de aventura y riesgo *Mario* decide darse unas merecidas vacaciones en una isla tropical llamada *Isla Delfino*. Allí viaja junto con su amada princesa *Peach*, pero al bajar del avión es arrestado por las fuerzas del orden de *Delfino*. ¡Está claro que **Mario** nunca puede descansar!

El fontanero es el principal sospechoso de haber llenado la isla de graffitis y es condenado a limpiarlos de uno en uno. Para que pueda limpiar las paredes sucias *Mario* recibe un *FLUDD* (Flash Liquidizer Ultra Dousing Device), un poderoso cañón de agua que tiene otras utilidades además de la limpieza, como la propulsión estilo cohete o la destrucción de barreras. El *FLUDD* se convierte pues en la primera herramienta utilizada por *Mario* en toda su historia para llevar a cabo su misión.

Desde Super *Mario Sunshine* no hemos vuelto a ver ningún juego de plataformas con *Mario* como protagonista, pero el icono de *Nintendo* no ha parado ni un segundo. Además de múltiples remakes de viejos títulos, tanto para *Game Boy Advance* como para *Nintendo DS*, han aparecido o están a punto de aparecer varios juegos deportivos: *Mario Golf Todstool Tour, Mario Kart Double Dash, Mario Power Tennis, Mario Superstar Baseball y Mario Strikers.* Sus juegos estilo Party-game ya han cumplido 6 años. Van a título por año y en breve aparecerá *Mario Party 7*. El próximo juego de plataformas de la saga, *New Super Mario*, aparecerá para *Nintendo DS* y recuperará la tradición del movimiento en 2D aunque sus gráficos serán tridimensionales.

Pese a que la edad de *Mario* es desconocida queda claro que está en plena forma, ¡En la flor de la vida virtual! Su popularidad está más que afianzada y ya forma parte del olimpo de los dioses del videojuego. No me arriesgo demasiado al afirmar que nos quedan muchos, muchos años de fontanero aventurero, de princesas secuestradas, de setas rojas y enemigos con caparazón. ¡Larga vida a *Mario*!

SABIAS QUE...

•El inesperado éxito que cosechó el primer Donkey Kong hizo que Nintendo se plantease un cambio de nombre para el rechoncho personaje, hasta entonces Jumpman. El equipo creativo se devanó los sesos durante semanas hasta que durante una visita de Mario Segali, propietario de los locales de Nintendo en América, se percataron de su gran parecido con Jumpman, con lo que decidieron bautizar a su personaje con el nombre de Mario.

•Shigeru Miyamoto, el creador de Mario fue contratado por Nintendo en 1980 y pronto se convirtió en el desarrollador estrella de la compañía. Él es el artista creador detrás de títulos tan exitosos como Donkey Kong, Legend of Zelda, Pikmin, F-Zero o Star Fox, entre otros.

GAME PEDIDOS TEL. ✆ 902 17 18 19
www.centromail.es

Servicio a domicilio





LOS MEJORES REGALOS PARA NAVIDAD

PACKS

Promoción limitada a 4000 uds



Promoción limitada a 4500 uds



Promoción limitada a 2500 uds



Promoción limitada a 1000 uds



Promoción limitada a 2000 uds



Promoción limitada a 1000 uds



Promoción limitada a 4000 uds



Promoción limitada a 3000 uds



Promoción limitada a 1000 uds



Promoción limitada a 1000 uds



Promoción limitada a 1000 uds



Promoción limitada a 1000 uds









Promoción limitada a 1000 UDS.





Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 31/01/2006. Impuestos incluidos

LA MÁQUINA

La nueva generación de consolas acaba de nacer. Xbox 360 es la primogénita de esta camada de sistemas de entretenimiento. Microsoft se ha adelantado unos meses a todas sus competidoras y acaba de poner a la venta una videoconsola de posibilidades aún desconocidas. Las especulaciones, los rumores y las filtraciones han inundado la red de redes durante meses. Todo el mundo se moría por ver la primera imagen de la consola. Todo el mundo quería saber las especificaciones técnicas de la nueva bestia. Todo el mundo estaba sediento de una segunda Xbox. Y por fin está entre nosotros.

Por_Arnau Sans


XBOX 360



GRÁFICOS_//CPU//MEMORIA

- Procesador gráfico ATI a 500 Mhz de frecuencia, el Xenos
- 10 MB de memoria embedida
- Arquitectura de Shaders unificada
- 500 millones de polígonos por segundo
- 16 Gigasamples por segundo usando MSAnti-Aliasing 4x
- 48 billones de operaciones de shader por segundo

"Aunque los gráficos que es capaz de proporcionar la nueva Xbox 360 son completamente alucinantes, hay mucho más que eso. Estamos hablando de un sistema que pretende convertirse en un centro de ocio mucho más allá de los videojuegos."



MEMORIA_//CPU//MEMORIA

- 512 MB de memoria GDDR3
- DDR de 700 Mhz
- Arquitectura de memoria unificada
- 22.4 GB/s de ancho de banda en el bus de interfaz de memoria
- 256 GB/s de ancho de banda EDRAM
- 21.6 GB/s de bus frontal

POTENCIA DEL SISTEMA_

- 1 Teraflop de rendimiento total del sistema en coma flotante



Fue durante el pasado E3, celebrado en Los Angeles en el mes de Mayo, donde Microsoft presentó oficialmente su nueva consola e hizo públicas las características del hardware. El cambio estético entre la primera y la segunda Xbox es radical, un giro de 360 . La primera Xbox era enorme, negra, cuadrada... Xbox 360 ha reducido mucho su tamaño, ha optado por un elegante color blanco y ha perdido las líneas rectas en su diseño. Todo el contorno de la consola es curvo, con líneas suaves y harmónicas que le ayudan en su misión de convertirse en el centro multimedia del salón. Nadie quiere una máquina fea al lado del televisor. Y para los más detallistas, Microsoft ha decidido que quién mejor que el usuario final para diseñar la consola: la carcasa frontal es extraíble e intercambiable, para que cada uno la decore como más le guste.

LA ERA DE LA ALTA DEFINICIÓN

Xbox 360 pretende redefinir la palabra entretenimiento, ofreciendo un sistema que está siempre conectado a la red, siempre personalizado a los gustos del jugador y siempre en alta definición. Todos los juegos de la consola están optimizados para una resolución mínima de 720p con anti-aliasing y un formato de imagen nativo de 16:9, para pantallas panorámicas. Esto se traduce en una imagen más suave y más nítida de lo que hemos visto hasta ahora, especialmente, para aquellos que conecten la consola a un televisor de alta definición.

"Xbox 360 marca el principio de un renacimiento en los videojuegos," comentaba Don Mattrick, Presidente de Estudios de Electronic Arts. "Los increíbles juegos que se están desarrollando en Electronic Arts acelerarán la misión de la industria: convertir los videojuegos en la forma de entretenimiento dominante.

NO SÓLO DE POLÍGONOS

...vive el hombre.Aunque los gráficos que es capaz de proporcionar la nueva Xbox 360 son completamente alucinantes, hay mucho más que eso. Estamos hablando de un sistema que pretende convertirse en un centro de ocio mucho más allá de los videojuegos.



ENTRADA/SALIDA

- •Disco duro extraíble y actualizable de 20 GB
- •DVD-ROM de doble capa de 12x
- •Tarjeta de memoria desde 64 MB
- •Soporte para cuatro mandos inalámbricos
- •3 puertos USB 2.0
- •Dos puertos de tarjetas de memoria
- •Acceso directo al servicio Xbox Live
- •Puerto ethernet integrado
- •Preparado para redes Wi-Fi: 802.11a, 802.11b, and 802.11g
- •Preparado para vídeo cámaras
- •Soporte para DVD-Video, DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW, CD-DA, CD-ROM, CD-R, CD-RW, WMA CD, MP3 CD y JPEG Photo CD
- •Posibilidad de mostrar en stream contenidos desde periféricos externos como reproductores de música o cámaras digitales.
- •Posibilidad de ripear música al disco duro





A LA IZQUIERDA
El pack Xbox 360 ofrece todos los periféricos y accesorios que los jugadores más exigentes podemos desear por 399,99€. Si optamos por el pack más económico, el Xbox Core System (ARRIBA), tendremos los elementos imprescindibles para entrar en la nueva generación de videojuegos por 299,99€.

Con la anterior generación de consolas ya pudimos ver nuestras películas de DVD. Una minucia comparado con lo que somos capaces de hacer ahora. Xbox 360 puede, gracias a su tarjeta de red, conectarse con cualquier PC que corra bajo Windows XP o Windows XP Media Center Edition 2005 y reproducir directamente, mediante stream, cualquier vídeo, música o contenido multimedia. No es necesario que los usuarios transfieran sus gigas y gigas de archivos de una máquina a otra para poder utilizarlos. Por supuesto, también, existe la posibilidad de extraer CDs de música al disco duro de la consola a través del software incluido, creando listas de reproducción totalmente personalizadas.
Los múltiples puertos de conexión de Xbox 360 permiten hacer cosas tan interesantes como conectar una unidad de almacenamiento USB o una cámara de fotografía digital para transferir archivos al disco duro. Olvídate de congregar a tu familia alrededor del PC para enseñarles las fotos de tu último viaje: mediante la conexión inalámbrica de Xbox 360 puedes mostrarlas cómodamente en el televisor del salón, sentado en el sofá y controlándolo todo con el Universal Media Remote.

WINDOWS XP MEDIA CENTER EDITION

...2005 extender. Desde hace escasas semanas, se comercializa la versión 2005 de Windows Media Center. Este sistema nos permite almacenar y reproducir de manera sencilla e intuitiva, mediante un PC, música, videos, DVD, radio y lo que es más importante, almacenar la programación de televisión en su disco duro para poder verla más tarde.

XBox 360 es un Extender, o sea un sistema extendido, de nuestro sistema Media Center principal. Esto nos permite disfrutar de todo el contenido multimedia que tenemos almacenado en el PC Media Center desde la Xbox. Así disfrutaremos desde cualquier punto de la casa de una biblioteca multimedia centralizada, sólo deberemos estar conectados a la red doméstica, ya sea mediante cable o mediante red inalámbrica. Con esta nueva funcionalidad la XBox 360 gana un potencial impresionante como sistema de entretenimiento genérico, erigiéndose como un elemento central en el ocio familiar.

SONIDO_//GRAFICOS

- •Salida de audio multi-canal envolvente
- •Soporta audio de 48Khz a 16 bits
- •320 canales de descompresión independientes
- •Proceso de audio de 32 bits
- •Más de 256 canales de audio





LAS CARCASAS
Xbox 360 da a los jugadores la posibilidad de personalizar el aspecto de su consola mediante la carcasa frontal extraíble. ¿Estamos ante un nuevo elemento a incluir en las ediciones especiales de juegos?



"Xbox 360 integra un puerto Ethernet de serie que permite que cualquiera que posea la consola esté conectado siempre a la red, localizable para sus amigos sin importar lo que haga. Todos los usuarios de Xbox Live pueden recibir mensajes de texto o voz mientras juegan a su título favorito, ven un DVD o se pasean por el Bazar".

NO JUEGUES SOLO

Xbox Live sigue conectando a los jugadores del mundo y creando comunidades virtuales en la nueva Xbox 360. Todas las unidades salen de fábrica con capacidad de acceso a Xbox Live, que ahora cuenta con dos modalidades: **Silver y Gold**.

La modalidad Silver es gratuita y accesible para todos aquellos que tengan una unidad de almacenamiento en su Xbox 360. Es necesario disponer también de una conexión de banda ancha a Internet. El nivel de usuario Silver permite crear un perfil de jugador, crear y mantener una lista de amigos, enviar y recibir mensajes de texto o voz, jugar a títulos exclusivamente online y acceder al Bazar Xbox Live, en el que los jugadores pueden comprar juegos arcade, juegos de cartas, demos, trailers, nuevos mapas, armas, skins, vehículos, elementos creados por la comunidad y otros contenidos extra.

El nivel Gold de Xbox Live añade a todo lo comentado para el Silver, la posibilidad de participar en partidas online de todos los juegos con soporte para Live, promociones especiales, competiciones mundiales, poder jugar con sus famosos favoritos y sorteos.

Xbox 360 integra un puerto Ethernet de serie que permite que cualquiera que posea la consola esté conectado siempre a la red, localizable para sus amigos sin importar lo que haga. Todos los usuarios de Xbox Live pueden recibir mensajes de texto o voz mientras juegan a su título favorito, ven un DVD o se pasean por el Bazar.

LOS PACKS

La consola está disponible en dos packs durante su lanzamiento: el Xbox 360 y el Xbox 360 Core System. Ambos incluyen todo lo necesario para poder iniciarse en el videojuego de nueva generación, pero aquellos que quieran más, podrán hacerse con un pack más completo que incluye componentes y accesorios valorados en más de 200€ .

El pack Xbox 360, que se lanza a un precio de 399,99 , contiene lo siguiente: •Una consola Xbox 360 (¡faltaría más!). •Un disco duro extraíble de 20 gigabytes, donde los usuarios podrán almacenar sus partidas, su música, sus trailers, sus demos, etc. •Un mando inalámbrico Xbox 360, con un alcance de 9 metros y casi 40 horas de autonomía. Olvídate de los cables enredados en el suelo de tu comedor. •Una carcasa Xbox 360 color Hielo (blanco), que puede cambiarse fácilmente por cualquier otra carcasa. El jugador puede personalizar incluso el aspecto de su consola.

•Auriculares con micrófono Xbox 360, para comunicarse con los demás jugadores durante las partidas de Xbox Live. Amenaza a tus adversarios o discute estrategias de ataque con tus aliados.

•Un cable audio/vídeo de alta definición Xbox 360. Sería una pena no sacarle el jugo a la alta definición que proporciona la nueva generación de Xbox.

•Una suscripción Xbox Live Silver, que conecta instantánea y gratuitamente a los jugadores a la red.
•Un mando multimedia bonus, que se incluirá en este pack, sólo, durante un tiempo limitado. El mando permite controlar DVDs, vídeos, música y todas las funciones multimedia de Windows XP Media Center Edition.

Para los que no quieran o no puedan gastarse 399,99 existe un pack más económico: el Xbox 360 Core System, a un precio de 299,99 . El Core System incluye: Una consola Xbox 360. Un mando Xbox 360 con cable, de 2,7 metros de largo. Una carcasa Xbox 360 color hielo extraíble. Un cable audio/vídeo estándar para Xbox 360.

BAHÍAS DE MEMORIA

DISCO DURO EXTRAIBLE

RECEPTOR DE INFRAROJOS

BOTON DE ENCCENDIDO

PUERTOS USB

LECTOR DE DVD

CPU_//GRAFICOS//MEMORIA

- CPU basada en el procesador PowerPC de IBM
- Tres núcleos de proceso simétricos a 3.2 Ghz cada uno
- Dos canales de hardware por nucleo, seis en total
- Un VMX-128 por núcleo, tres en total
- 1 MB de caché L2
- Capacidad de realizar 9000 millones de operaciones de punto por segundo



MANDO MULTIMEDIA UNIVERSAL
El número de funciones multimedia de la nueva consola de Microsoft hace que sea difícil manejarlo todo con un pad de juego, por lo que se pone a la venta un mando especial para controlar DVDs, música, fotografía y archivos.

MÁS INFO_
www.microsoft.com
www.xbox360.com
www.origenxbox360.com

POR ACCESORIOS QUE NO SEA

Microsoft lanza un amplio catálogo de accesorios que acompañan a su nueva consola. Los que compren el pack completo de Xbox 360 ya poseerán la gran mayoría de ellos, pero, los que hayan optado por un Xbox 360 Core System puede que solo estén interesados en algún periférico concreto. Esta es la lista de accesorios completa:

Disco duro extraíble de 20 gigabytes. Ideal para almacenar todo tipo de contenidos multimedia, partidas y contenidos extra de los juegos.
Unidad de memoria de 64 MB Xbox 360. El almacenamiento portátil de Xbox 360, en el que los jugadores podrán guardar sus partidas, récords y perfiles personales para llevarlos de un sitio a otro.
Mando inalámbrico de Xbox 360, con un alcance de 9 metros y casi 40 horas de autonomía. Usa dos baterías AA recargables.
Kit de juega y carga Xbox 360. Dispositivo plug and play que avisa a los jugadores cuando su mando inalámbrico está quedándose sin batería, para que puedan conectar el cable del kit y seguir su partida sin interrupciones.
Batería recargable Xbox 360 para los mandos inalámbricos, con una autonomía de 30 horas.
Adaptador de red inalámbrico Xbox 360. Libera a tu consola del yugo de los cables. ¿Tienes una red WiFi en casa? Éste es el accesorio ideal. Auriculares con micrófono Xbox 360, ideales para comunicarse directamente con los demás jugadores en Xbox Live.

Mando multimedia universal Xbox 360, que permite controlar todos los contenidos multimedia de Xbox 360 y de Windows XP Media Center Edition con un solo aparato. Cable Scart avanzado, para conectar de forma óptima tu Xbox 360 a un televisor con euro conector. Funciona en televisiones de definición Alta y Estándar. Cable audio/vídeo de alta definición VGA Xbox 360, para conectar tu consola a un monitor de VGA o a una pantalla plana y disfrutar de la alta definición que estos proporcionan.

LA NUEVA GENERACIÓN

...ya ha empezado La abrumadora potencia de Xbox 360, sus posibilidades multimedia, los suculentos juegos que se han presentando y los completos packs de lanzamiento de la consola, la convierten, posiblemente, en uno de los objetos más deseados de estas navidades. Aquellos que decidan hacerse con una no se verán defraudados en ningún aspecto, pues la consola está cuidada hasta el más mínimo detalle. Se ha diseñado con el objetivo de que se convierta en el auténtico centro multimedia de la casa. Debemos cambiar la filosofía con esta nueva generación de consolas: ya no son aparatos sólo para jugar, ya que ésa es sólo una de sus funciones. Ver películas de DVD, escuchar música almacenada en un PC en otra habitación, visualizar presentaciones de fotografía digital, acceder a contenidos de Internet, adentrarse en realistas e increíbles mundos de fantasía, vivir las historias más apasionantes del videojuego… todo ello está, por fin, a nuestro alcance.

> "La abrumadora potencia de Xbox 360, sus posibilidades multimedia, los suculentos juegos que se han presentando y los completos packs de lanzamiento de la consola, la convierten, posiblemente, en uno de los objetos más deseados de estas navidades."



ARRIBA
Raúl remata un balón. Si España no hace un buen papel en Alemania siempre podemos jugar nuestro propio Mundial.

FIFA 06_

Distribuidor: **Electronic Arts**
Sitio web: **www.ea.com**
Desarrollador: **EA Sports**
Sitio web: **www.easports.com**

Fifa 06 aparecerá, como era de esperar, para casi todas las plataformas de videojuego que existen en la Tierra. Hay una versión que destacará sobre todas las demás: la de Xbox 360, la joya de la corona de EA Sports para la próxima temporada.

La diferencia gráfica entre este FIFA 06 y el de la generación anterior es abismal. Los jugadores son reconocibles al momento, tanto por su aspecto como por sus movimientos. Incluso el público, la auténtica razón de ser del deporte rey, goza de un nivel de detalle altísimo con un modelado 3D de los estadios, las gradas y de sus ocupantes.

El Mundial de Fútbol de Alemania 2006 se acerca y los más ansiosos ya podrán clasificarse para el evento en este juego. Estarán disponibles un total de 72 equipos oficiales, a los que podemos añadir equipos propios. En ellos militan 1.700 futbolistas que se enfrentan en nueve estadios de Europa y del resto del mundo.







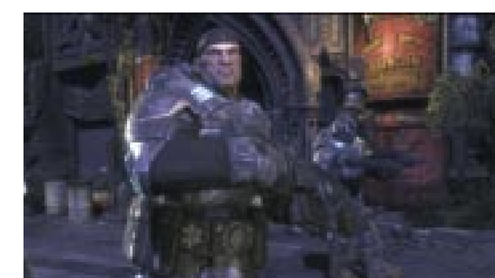
ARRIBA
Marcus Fénix deberá se abre paso a través de la oscuridad y las hordas Locust. Gears of War podría convertirse en uno de los juegos estrella de los inicios de Xbox 360.

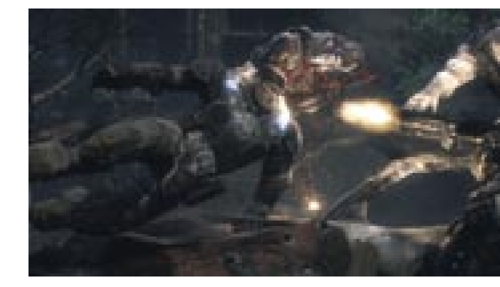
Distribuidor: **Microsoft**
Sitio web: **www.microsoft.com/games**
Desarrollador: **Epic Games**
Sitio web: **www.epicgames.com**

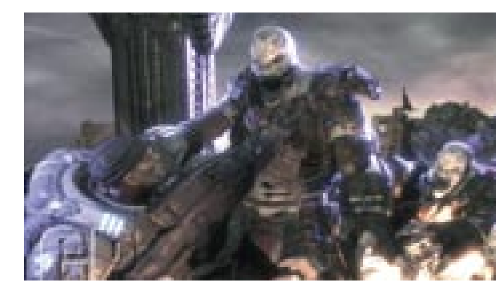
GEARS OF WAR_

Mezclando lo mejor de los juegos de acción táctica con lo mejor de los survival horror, Gears of War es el primer juego de Epic Games exclusivo para la nueva consola de Microsoft. El planeta Sera se enfrenta a una batalla por la supervivencia contra la horda Locust: despiadadas criaturas de pesadilla que han resurgido del interior del planeta, que amenazan con aniquilar toda la raza humana. El desarrollo en tercera persona nos permite ver al protagonista, Marcus Fénix, en acción. Marcus es un desgraciado héroe de guerra que pretende redimirse de sus actos liderando a una escuadra de fuego en una lucha desesperada contra el enemigo.

El potente Unreal Engine 3 da forma a unos gráficos impresionantes, que meten al jugador de lleno en un mundo devastado por la guerra y el sufrimiento. Las batallas en alta definición son de lo más immersivas: los soldados pueden usar el escenario completamente dinámico para procurarse cobertura. El campo de batalla no tiene piedad y quedarse desprotegido es sinónimo de muerte.









TEST DRIVE UNLIMITED_

Los automóviles aparecen con fuerza en la nueva generación de consolas. Uno de los títulos de carreras más destacados es sin duda Test Drive Unlimited, desarrollado por Eden Games con un claro objetivo: el juego online a través de Xbox Live.

Los pilotos de todo el mundo se encontrarán en el mundo persistente online, donde se crearán: comunidades, clanes de conductores, desafíos, torneos, charlas, intercambio de coches y toda clase de actividades en grupo. Todos los acontecimientos tomarán lugar en la isla Hawaiana de Oahu, que contará con más de 1.600 Km de asfalto sin limitaciones.

¿Tienes un garaje amplio? Lo necesitarás. El catálogo de coches disponibles supera los 125, todos ellos con licencia de constructores legendarios como Lamborghini, Ducati, Aston Martin, Mercedes, Saleen, Shelby y Jaguar. El nivel es asombrosamente realista, y no sólo en la carrocería: los interiores gozan de mandos totalmente funcionales, incluyendo radio, ventanas eléctricas, limpia-parabrisas y demás equipamiento.

Distribuidor: **Atari**
Sitio web: **www.atari.com**
Desarrollador: **Eden Games**
Sitio web: **www.eden-games.com**



ARRIBA
Los 1.600 Km de carreteras de la isla de Oaku serán el telón de fondo de algunas de las carreras más espectaculares del mundo.



ABAJO
Explorar los dominios del reino de Tamriel será toda una gozada. Nunca un juego de rol ha tenido escenarios tan bellos.

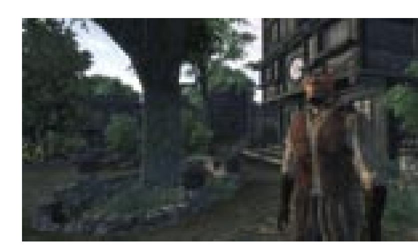


THE ELDER SCROLLS: OBLIVION_

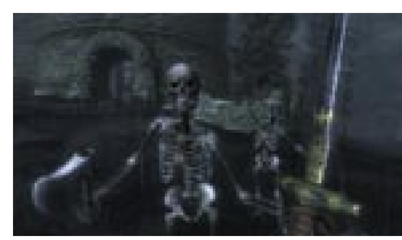
El Emperador Uriel Septim describió una terrible pesadilla, en la que una oleada de miles de criaturas monstruosas entraban al reino de Tamriel a través de un portal desconocido. El emperador, cuya familia había sido recientemente asesinada, intenta salvar su vida huyendo del castillo. No consiguió cambiar su destino, era inevitable. El imperio, sin nadie en el trono, se desmorona.

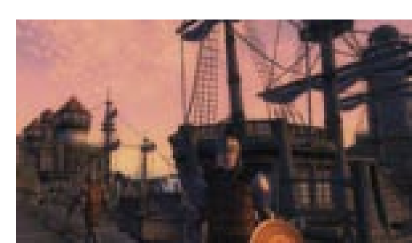
Heredero de una saga de incuestionable calidad, la cuarta entrega de The Elder Scrolls promete mucho más que un juego de rol. El jugador se encontrará ante unos escenarios de proporciones gigantescas, totalmente abiertos, con un aspecto gráfico revolucionario y una historia apasionante. Los personajes pueden ser creados con total libertad: un noble guerrero, un cruel asesino, un sabio hechicero… que interactuarán con los más de 1000 habitantes del reino Tamriel. La trama principal puede ser descubierta paso a paso, sin restricciones, explorando el imperio y participando en cientos de misiones secundarias. Es la hora del rol de próxima generación.

Distribuidor: **Take2**
Sitio web: **www.taketwo.es**
Desarrollador: **Bethseda Softworks**
Sitio web: **www.bethsoft.com**









NEED FOR SPEED: MOST WANTED_



ARRIBA
Es una pena destrozar estos bellos deportivos durante las huídas, pero si os meten entre rejas no tocareis un volante durante muchos años.

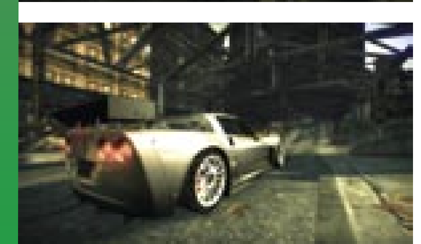
Tras dos incursiones en el mundo de tunning y las carreras callejeras ilegales de la mano de la marca Underground, **Need for Speed vuelve a sus orígenes**: las persecuciones policiales al más puro estilo Hollywood. Los corredores podrán ahora mejorar sus coches, tanto a nivel estético como de rendimiento, para convertirse en el más respetado del asfalto y el más buscado de la comisaría. **Precisamente el título, Most Wanted, hace referencia al puesto que los corredores desean: el primero en la lista negra de las fuerzas del orden**.

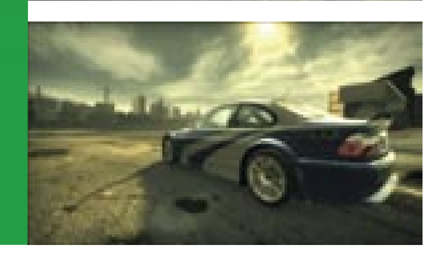
Los enfrentamientos con otros pilotos tendrán en ocasiones un objetivo más importante que el podio: escapar de la ley. Exprimiendo hasta el último caballo del motor y agudizando sus sentidos el jugador deberá arreglárselas para evadir a los coches policiales, que pueden llegar a doce en una sola persecución. Para ello se podrá aprovechar de callejones estrechos, atajos, tráfico e incluso elementos destructibles de la calle.

Distribuidor: **Electronic Arts**
Desarrollador: **EA Canada**
Sitio web: **www.ea.com**

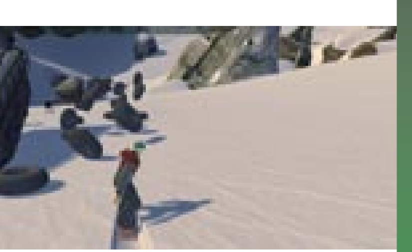








AMPED 3_



A LA DERECHA
Mucho freestyle y grandes espacios destinados al freeride

El snowboard más puro vuelve de la mano de 2k Sports. La era de la alta definición nos muestra la montaña más real dentro de nuestra televisión.

Las dos primeras ediciones de Amped ya nos dejaron un nivel de realismo hasta entonces nunca visto, quizás en detrimento de la jugabilidad. En esta tercera entrega se ha mejorado notablemente este aspecto orientando el juego a la obtención de objetivos e incluyendo multitud de minijuegos en los que podremos lanzar bolas de nieve, deslizarnos sobre un enorme donut o conducir motos de nieve.

Los números de Amped 3 son brillantes: siete estaciones de todo el mundo más una estación adicional al completar el modo historia “DC Mountain Lab”, trescientas veinte canciones en su banda sonora, doscientos trucos diferentes y tres veces más largo que su predecesor.

Amped 3 nos trae el snowboard a casa con un modo historia muy intenso, corredores, sponsors y fotógrafos configuran este nuevo universo.

Distribuidor: **Take 2**
Desarrollador: **2K Games**





NBA 2K6_

En el año **2000 apareció el primer NBA 2k para la ya extinta Dreamcast de SEGA**. Los años han pasado y nos encontramos ante la inminente aparición de la sexta entrega del juego desarrollado por 2K Sports, desarrolladora deportiva de Take Two. En tan sólo unos años, la saga NBA 2k, **se ha hecho con un puesto de honor entre los grandes del videojuego deportivo**, convirtiéndose en el competidor natural de NBA Live que lleva años liderando los videojuegos de Basquet. La rivalidad está servida.

Con la aparición de la primera consola de nueva generación, la Xbox 360, 2k Sports acaba de marcar un decisivo "triple" con el nuevo NBA 2k6. **Los resultados obtenidos con este videojuego ponen los pelos de punta**. El movimiento de la ropa, el acabado de los jugadores, detalles como las gotas de sudor... Además, el juego ha hecho importantes alianzas con eminencias del mundo del Baloncesto internacional: Shaquille O'neal será el encargado de donar su imagen al juego de Take Two; el pívot de los Heat's, referente mundial bajo los aros de la NBA será el encargado de aparecer en la portada del videojuego… **La marca deportiva Nike también se ha unido al equipo, con lo que conseguiremos ver modelos oficiales de zapatillas deportivas de ésta y otras marcas, aumentando así la dosis de realismo del título**. Con NBA 2k6 vamos a entender realmente lo que es la nueva generación de consolas. Atónitos esperamos la oportunidad de hacernos definitivamente con este interesantísimo título.

Distribuidora: **Take Two**
Desarrolladora: **2K Sports**

La NBA es espectáculo en su estado más puro. NBA 2k6 refleja este aspecto a la perfección.

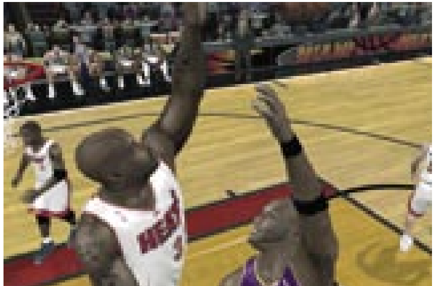












A LA IZQUIERDA
El gigante O'neal, al igual que en la realidad,impone su superioridad bajo los tableros.





Las equipaciones de los diferentes equipos presentan una calidad jamás vista antes en el mundo del videojuego.



Distribuidora: **Microsoft**
Desarrolladora: **Tecmo**

DEAD OR ALIVE 4_



Cuando se supo que Microsoft planeaba lanzar una nueva Xbox, la 360, nadie dudó de que uno de los juegos que estarían presentes en esta nueva consola sería **Dead or Alive**, el título de lucha por excelencia.

Es raro que una saga de lucha consiga hacerse con algo de personalidad más allá de los puñetazos y las patadas, pero Dead or Alive lo ha logrado con sus personajes. Para ser sincero, tengo que admitir que un factor muy importante para la popularidad de sus personajes, sobretodo de las luchadoras femeninas, se debe a sus impresionantes, ejem… atributos físicos. Pero cuidado, si a algún jugador calenturiento se le ocurre darles una palmadita en su prieto trasero se irá a la camita con un par de huesos rotos.

No es sorprendente que hayamos visto a las protagonistas de DOA en un juego muy distinto: Dead or Alive Xtreme Volley Ball, jugando alegremente enfundadas en bikinis. De hecho, se rumorea que uno de los personajes misteriosos de DOA 4, La Mariposa, podría ser Lisa, una moza de piel oscura que debutó en el juego de Volley playa.

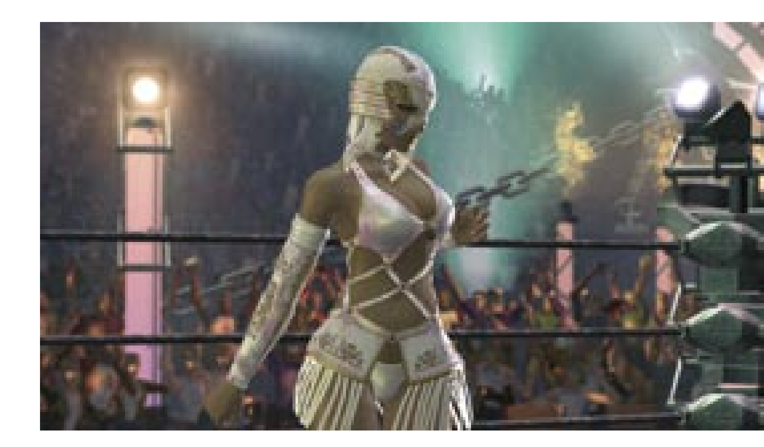
Dead or Alive 4 no plantea cambios radicales respecto a sus antecesores, al menos en lo que a jugabilidad y espíritu se refiere. El combate sigue siendo realista en cuanto a que no hay ondas energéticas, rayos espirituales ni personajes voladores. Los luchadores se las arreglan con puños y piernas para darle una buena tunda al contrincante. Cada uno tiene su estilo de lucha, sus ataques especiales y unos 15 movimientos distintos de contraataque. Algo que se ha mejorado mucho respecto a DOA Ultimate. Si realizas un contraataque en el momento justo, tu contrincante, quedará desprotegido y a merced de tus golpes. Hitomi, Kasumi, Lei Fang, Tina, Helena, Christie, Ayane, Jann Lee, Gun Gu, Bass, Hayate, Ryu Hayabusa (¡Sí! El protagonista de Ninja Gaiden), Zack, Leon… a todos estos veteranos de la saga **se añaden tres nuevos luchadores: Eliot, Kokoro y La Mariposa**. La Mariposa es posiblemente la incorporación más interesante, pues además de su belleza y el misterio de su máscara tiene un estilo de lucha nuevo: una especie de versión violenta de la Capoira. Recientemente se anunció un nuevo personaje desbloqueable: una Spartan, los guerreros con armadura a los que pertenece el protagonista de Halo. Cada personaje tiene varios estilos de ropa. **Algunas piezas son de lo más sugerente, otras son más normales y unas pocas son de lo más hortera que se ha visto sobre la faz de la tierra, como por ejemplo el disfraz de Teletubi espacial que utiliza Zack.**

Los escenarios siempre han sido un punto fuerte en la saga Dead or Alive, pero en esta versión de Xbox 360 sólo hay una palabra para definirlos: increíbles. Hay escenarios de lo más variado: una calle de Las Vegas, un lujoso palacio de mármol, un bosque infestado de dinosaurios, un templo habitado por macacos saltarines, un ring electrificado, un mercado mediterráneo junto al mar… Todos ellos gozan de un nivel de detalle altísimo, con personas (o monos) en movimiento y gran cantidad de efectos de luz.

No son escenarios estáticos, pues en ellos encontraremos muchos elementos destructibles, como las paradas de fruta del mercado (pobre tendero…) o las finas paredes de la casa japonesa. **Además, y para no perder la sana costumbre, los luchadores pueden lanzar a sus oponentes a otros niveles de la pantalla: por unas escaleras, por una ventana… lo que da mucha espectacularidad a la lucha.** Si ya vimos en anteriores DOA algunos rings electrificados con zonas más peligrosas que otras, en este se ha dado un paso más: en la calle de Las Vegas circulan coches a velocidades poco prudentes.







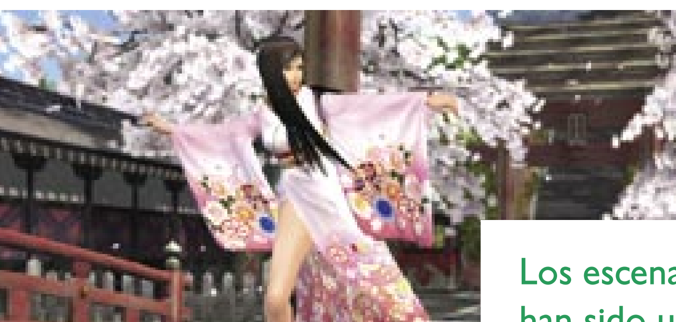


PROS_
- El dinamismo de los escenarios
- El nivel de detalle de los personajes
- El nuevo sistema de contraataques
- Que podamos luchar con una Spartan

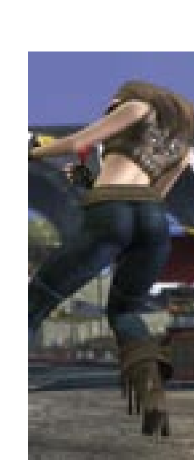
CONTRAS_
- Los luchadores no sangran ni quedan marcados
- Algunos combates son muy cortos

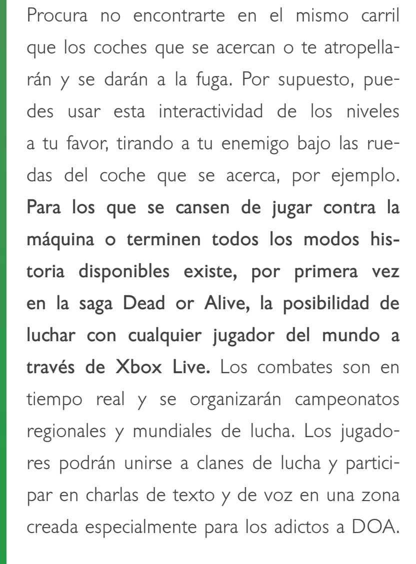






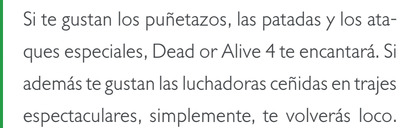
Los escenarios siempre han sido un punto fuerte en la saga Dead or Alive, pero en esta versión de Xbox 360, sólo hay una palabra para definirlos: increíbles.





Procura no encontrarte en el mismo carril que los coches que se acercan o te atropellarán y se darán a la fuga. Por supuesto, puedes usar esta interactividad de los niveles a tu favor, tirando a tu enemigo bajo las ruedas del coche que se acerca, por ejemplo. **Para los que se cansen de jugar contra la máquina o terminen todos los modos historia disponibles existe, por primera vez en la saga Dead or Alive, la posibilidad de luchar con cualquier jugador del mundo a través de Xbox Live.** Los combates son en tiempo real y se organizarán campeonatos regionales y mundiales de lucha. Los jugadores podrán unirse a clanes de lucha y participar en charlas de texto y de voz en una zona creada especialmente para los adictos a DOA.

Si te gustan los puñetazos, las patadas y los ataques especiales, Dead or Alive 4 te encantará. Si además te gustan las luchadoras ceñidas en trajes espectaculares, simplemente, te volverás loco.



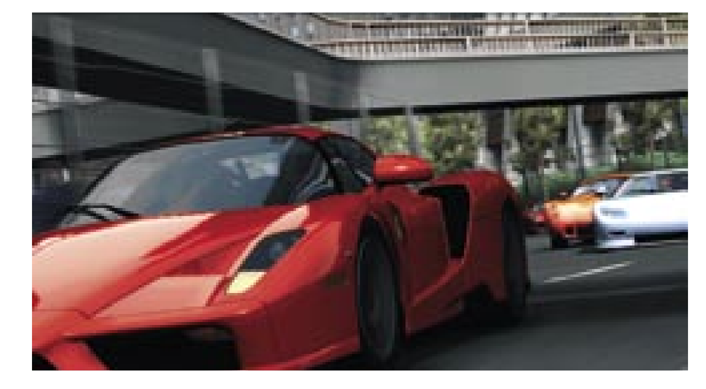
LA INVITADA ESPECIAL

Una compañera de escuadra del Jefe Maestro, la Spartan-458, es la invitada especial de éste Dead or Alive, pero no estará completamente fuera de lugar. **El juego tendrá también un nivel desbloqueable basado en el interior de una nave de Halo 2.**
_Arnau Sans



ARRIBA
En Dead or Alive 4 se dan cita personajes de otros juegos, como la Spartan de Halo o Ryu Hayabusa de Ninja Gaiden.

Project Gotham Racing 3 aúna lo que vuelve loco a gran cantidad de jugadores: los videojuegos y el mundo del motor. Muchos de nosotros daríamos un riñón o cualquier otro órgano que nos pidiesen a cambio de poseer un Ferrari, un Lamborghini o un Dodge. La realidad es que, o nos toca el gordo de navidad dentro de unos días, o nos tendremos que conformar con coches más asequibles. **Por suerte existen juegos como PGR 3, capaces de hacernos sentir dueños no de uno, sino de una colección completa de deportivos de gama alta y pilotarlos en carreras alrededor de todo el mundo.**



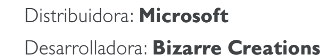
El realismo que acompaña a, casi todos, los juegos de la nueva generación de consolas nos acerca un poco más a la realidad virtual, al menos en el aspecto gráfico. Project Gotham Racing 3 tiene el honor –y el mérito- de ser **uno de los juegos más potentes técnicamente de los que han aparecido para el lanzamiento de Xbox 360.** El juego nos da la posibilidad de tomar el volante de más de 80 coches. Todos ellos licenciados y reales de los fabricantes más importantes del mundo del automovilismo. Algunos de los coches son modelos populares, otros son impresionantes concept cars que la mayoría de seres humanos sólo hemos visto en ferias y revistas. Y tú puedes conducirlos, todos, en tu consola.

La saga Project Gotham Racing se ha diferenciado de la mayoría de juegos de carreras por los Kudos. ¿Qué son los Kudos?

En cada carrera, independientemente de la posición en la que llegues a la meta, se valorará tu estilo de conducción, tu habilidad al volante y la belleza de tus trazadas, y se te dará una puntuación por ello: puntos, Kudos. Con esto se consigue que el jugador depure su estilo de conducción y no piense sólo en liderar una carrera. Aquí no vale embestir a tus contrincantes a 200 Km/h para dejarlos fuera de la carrera. Si lo haces, además de destrozar dos preciosos deportivos, perderás Kudos y con ello posibilidades de poder ganar la carrera.

Las ciudades en las que transcurren las carreras y las pruebas son una imagen tremendamente realista de las que conocemos. Si en Londres existe una estatua del Capitán Nelson en una plaza, en Project Gotham Racing 3 la encontrarás. Si en Nueva York hay un famoso restaurante italiano en una esquina, posiblemente atronarás a su clientela cuando pases a escasos metros con tu bólido.

Tal es el nivel de detalle de la ciudad y tan orgullosos de ello están los desarrolladores, que han implementado en el juego un modo cámara, que permite parar la partida y pasear una cámara de fotos por la ciudad. ¿Turismo en PGR 3? Eso parece. Con este modo también podemos observar con calma todos los detalles de los coches, desde las preciosas llantas y sus frenos de disco hasta las válvulas del motor de un Ferrari. El nivel de detalle gráfico es alucinante. Las calles por donde corremos están llenas de gente que acude a ver la carrera. Todos los individuos del público se han diseñado en 3D, nada de bitmaps pixelados, e incluso se les ha dotado de animaciones creadas con motion capture. ¿Exagero? Mirad la reacción del público cuando un coche choca contra una valla protectora cercana: se asustan, se apartan y se vuelven a sus sitios cuando comprueban que no hay peligro. Una delicia para los ojos.


Distribuidora: **Microsoft**
Desarrolladora: **Bizarre Creations**

Los coches son realistas no sólo en su aspecto visual también en su comportamiento físico. Un coche con tracción trasera reacciona a los volantazos de un modo muy distinto a los de tracción delantera y unas ruedas más anchas que aportan más agarre al asfalto. El realismo físico no sólo se ocupa de la conducción, cuando chocamos contra una valla protectora o contra otro coche las cosas empiezan a soltarse y a romperse. Lo primero en romperse son siempre los cristales de las luces. Luego empiezan los abollamientos… ¡Con lo caro que está el chapista! Cuanto mayor es el impacto mayores son sus consecuencias. **He visto coches a los que se les soltaba el parachoques trasero tras recibir a un competidor sin ganas de frenar; u otros a los que se les rompe el portón del maletero y va saltando todo el camino, hasta que acaba por desprenderse totalmente.** Con este nuevo PGR se da el tercer pistoletazo de salida de las carreras con más glamour y estilo del planeta.



PROS_
- El nivel de detalle gráfico
- Más de 80 coches reales disponibles
- El sistema de Kudos

PROS_
- La dificultad es muy elevada
- La sensación de velocidad es mejorable
- Que no podamos tener esos coches en la vida real

ABAJO
Esta tercera entrega de Project Gotham cuenta con las licencias oficiales de más de 80 coches de gama alta.







UN TOTAL DE 25 LIGAS Y MÁS DE 10.000 JUGADORES

FIFA 2006

EA Sports nos trae una nueva entrega de su saga más futbolera. Estamos a las puertas de un Mundial. Como es costumbre, Electronic Arts, nos propondrá un nuevo juego justo unos días antes de ese espectacular evento. Este año a FIFA le falta una chispa de emoción, el título tiene puesto su horizonte en el próximo Mundial de Alemania 2006.

Es momento de poner las cartas sobre la mesa y que de una vez alguien pregunte qué le sucede a la saga más famosa de todos los tiempos: FIFA. La franquicia enfermó de éxito allá por el año 2000. Muchos opinaban, entonces, que la saga había llegado al límite que el espectáculo ya no podía mejorar.

Mientras, la evolución japonesa hizo acto de presencia en Europa de manera masiva y EA inició los cambios en su juego de fútbol. Novedades como: los desmarques con "puntitos", el incómodo movimiento "Freestyle", o los lanzamientos a balón parado con multitud de variantes; quizás no fueron lo suficientemente entendidas por los usuarios de FIFA.

Este año uno de los principales alicientes se encuentra en el modo manager introducido en anteriores versiones. Nos propone pasar 15 temporadas siendo un entrenador novato, atesorando prestigio como manager, para acabar liderando los equipos más potentes del planeta. Destaca, también, la gran cantidad de licencias que contiene el juego que con un total de 25 ligas y más de 10.000 jugadores, son más que suficiente, para disfrutar de muchas tardes de buen fútbol. Y por qué no, la banda sonora de EA Trax que se mantiene fiel a sus principios y nos acompaña durante toda la acción de manera brillante.

Pero, ¿qué ocurre con el corazón de todo título futbolítisco? El partido ¿qué nos puede ofrecer este año? Pues bien, en este apartado se nota que varios programadores japoneses del eterno rival han entrado a formar parte de la nómina de EA. Decimos esto porque el simulador cada vez se parece más a un partido "evolucionado". No queremos comparar los dos títulos, pero, cada día que pasa, es más inevitable. FIFA permite escoger una configuración de mando nueva (la configuración de botones de PES); incluye animaciones nuevas en los jugadores de campo como los recortes cuando pulsamos R2; permite el sistema de pases al pie o al espacio; y ha sustituido el Freestyle por movimientos especiales a realizar con el joystick derecho.

Para finalizar, me gustaría alabar el acabado gráfico de todo el juego. Desde luego, el hecho de tener todas las licencias de las 26 ligas más famosas del mundo ayuda a tener una ambientación perfecta. Los estadios están realizados de forma brillante, y los jugadores tienen el modelado y la forma de personas ya que las animaciones de anteriores versiones les hacía parecer un conjunto de polígonos que se mueven más que un jugador propiamente dicho.

X_Ferran García



Los astros del balón a nuestras órdenes



FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: 3+
Género: Deportivo
Plataforma: Playstation 2 (XBox, PC, PSP)
Desarrollador: Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts
VISITA: www.fifa06.ea.com

PENSAMOS QUE ES...

Genial.



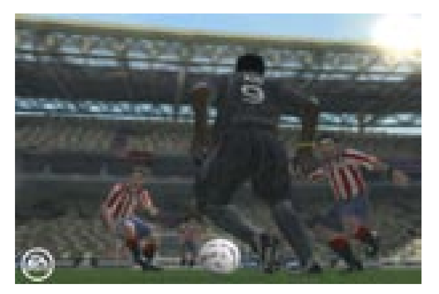
PROS_

El gran número de licencias, excelente banda sonora y los modos manager y desafío que le aportan la frescura que la disputa del partido no puede ofrecer.

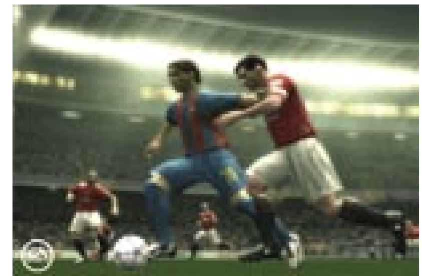


CONTRAS_

Contras: Jugabilidad poco intuitiva, falta de identidad.



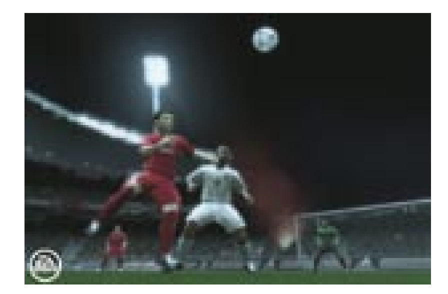
Las licencias brillan con luz propia en la reproducción de los estadios







La estrategia: factor determinante



"Muchos opinaban, entonces, que la saga había llegado al límite que el espectáculo ya no podía mejorar"



SABIAS QUE_

EA Sports tiene siempre un as en la manga con la saga FIFA. Y ese as se llama consolas portátiles. Aquí es donde realmente FIFA tiene una señas de identidad propias: Un juego de fútbol arcade, con pocas pretensiones gráficas que se basa en el alto grado de velocidad de las acciones y donde prima la sencillez y la adicción por encima de otros valores más estéticos. Buena prueba de ello son las versiones que hemos disfrutado en GBA o la reciente en Nintendo DS.

En este sentido, nos encontramos con la versión de PSP, que además de aportar todos los valores que hemos comentado, destaca por su calidad gráfica, su buen modelado de los jugadores en las cinemáticas de partido y, como no, de una grandiosa banda sonora que esta vez se permite incluso el lujo de incluir algún videoclip. Si a todo esto, le añadimos el atractivo juego de malabarismos en el que deberemos realizar multitud de toques de balón con nuestra consola girada en 90° tendremos uno de los arcades futbolísticos más completos que hayamos podido ver en una consola portátil. Bien por EA.

LA DEFINICIÓN DEL MEJOR SOCCER

PRO EVOLUTION SOCCER 5

La saga Pro Evolution Soccer vuelve un año más en esta novena entrega del "Once Ganador". Y vuelve mostrándonos el significado de su título recordándonos porqué es PRO porqué es EVOLUTION y porqué es SOCCER.

PES5 es sin duda un juego PRO, destinado a todos los seguidores de la saga, y a todos aquellos que necesiten el control total de lo que sucede en el campo de juego. Cada vez más, los chicos de KCET dirigen la jugabilidad del juego hacia los derroteros del control manual. Es decir, se acabó lo de esperar el balón en el pie, a que el pase sea milimétrico o a realizar de forma semi-automática esas piruetas vertiginosas que tanto nos gustan. Ahora, vamos a tener que sudar si queremos tener el control del tiempo de juego (sobre todo en los niveles de dificultad más elevados).

En este apartado será básico usar el modo entrenamiento que nos enseña todos los movimientos y nos propone en todo momento ejercicios habilidad con el balón. Paso a paso, iremos alcanzando el nivel Pro que se nos incita en el título del juego.

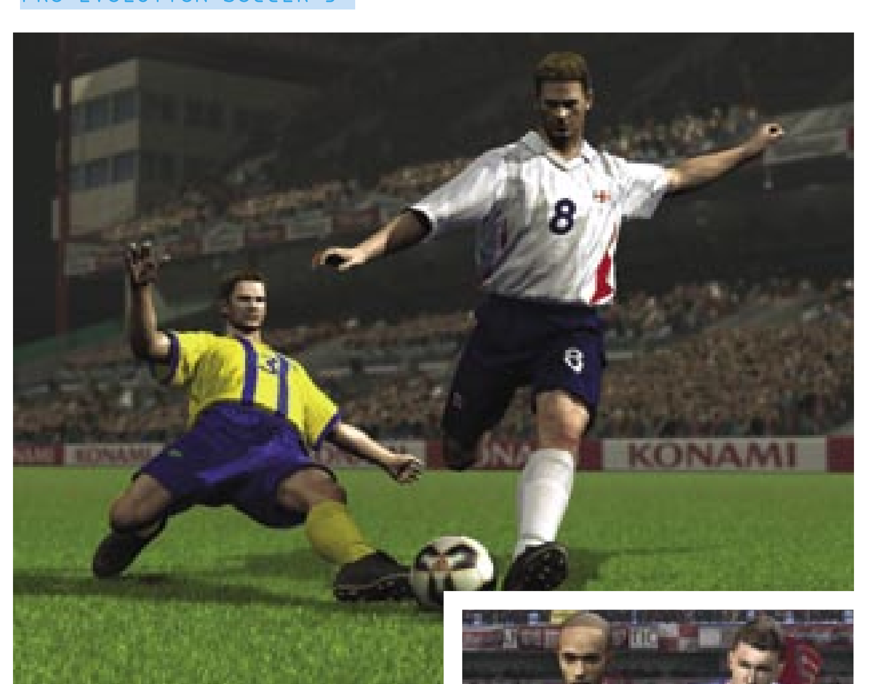
PES5 también es un juego muy EVOLUTION. No nos engañemos, ¿cómo se puede mejorar una saga que está consolidada sin destruir la base que tenemos? La solución no es sencilla pero las mejoras en la aplicación de la ley de la ventaja, la más depurada (y muchas veces odiada); la aplicación del fuera de juego; las lesiones de los jugadores en el partido (sea el minuto que sea) a causa de una jugada fortuita que a lo mejor no ha estado señalizada como falta; las animaciones de los futbolistas; o la brillante mejora del saque con la mano del portero; hacen de este título un prodigio de lo que debe ser una evolución. Os dejo una pregunta en el aire... ¿Es necesario que un nuevo título de la franquicia ofrezca una gran cantidad de novedades si con eso no se consigue un mejor juego? Pensadlo. Algún día lo resolveremos en algún debate futbolístico. Por otro lado, PES5 es la definición del mejor SOCCER. Imprevisible por momentos. Con mucha pasión y colorido en las gradas. Polémico por las decisiones arbitrales. Duro, y sobre todo divertido. Todo lo que este sensacional deporte nos puede ofrecer está reflejado en todos los elementos del juego. Como dicen algunos..."fútbol es fútbol" o "el fútbol es así".

NO ES ORO TODO LO QUE RELUCE.

El énfasis que se da a estos tres parámetros no siempre ofrece los resultados óptimos (aunque hemos encontrado pocas lagunas dentro de la acción). Si sólo nos fijamos en el transcurso del partido observamos movimientos que no son del todo precisos: El cambio semi-automático del control de un jugador del equipo es demasiado errático llegando a confundir a nuestros compañeros. Una de las animaciones nos ha llamado la atención por su curiosidad: damos un pase en profundidad y el jugador que recibe el balón va en carrera, entonces ejecuta un pequeño salto encima del balón para orientarse el control hacia el pie bueno. Este "saltito" lo realiza si se lo indicamos o no. Según la estrategia del jugador habrá situaciones en que podemos considerarlo un fallo en la AI.

Otros de los errores lo encontramos entre el público. Es muy curioso ver como aparece y desaparece, sobre todo, en los lanzamientos de falta laterales o en las saques de banda. Es normal que un partido Barça-Madrid, el Catalonia Stadium esté lleno. Pues bien, para optimizar la partida, el público se va unos segundos mientras se bota la falta, y posteriormente se reincorpora al partido.

El grado de dificultad ha aumentado considerablemente, sobre todo en la Liga Master cuando tenemos que entrenar a los jugadores del primer año (atentos a lo que sucede al principio de la partida con los jugadores más veteranos). Es bastante complicado hacernos con el control del partido y el sufrimiento será uno de los sentimientos que nos acompañe durante los primeros partidos. Desde los tiempos en que nuestro amigo Guillem Balagué decía: "El sol cae a plomo mientras en el campo llueve a cántaros" que no escuchábamos unos



El control de balón mejora año tras año





Thierry Henry es la cara de PES 5

PROS_
excelente nivel de jugabilidad, mejoras en sistema gráfico y opciones online.

CONTRAS_
dificultad con el control manual, comentarios lamentables, falta de licencias



FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: Todos los públicos
Género: Deportivo
Plataforma: Playstation 2 (XBox, PC, PSP)
Desarrollador: Konami
Distribuidor: Konami
VISITA: www.konami.com



PENSAMOS QUE ES...
Genial.

comentarios tan desacertados. Iñaki Cano y Juan Carlos Rivero trabajan bien, pero la programación de sus comentarios está a menudo fuera de lugar.

ACABADO GRÁFICO

Mención aparte merece el aspecto gráfico de este nuevo juego de la saga. En la línea continuista de las anteriores entregas se ha conseguido, esta vez, unas animaciones de los jugadores casi perfectos. Cuando controlamos a uno responde a las órdenes que le damos con el mando de forma esplendorosa e intuitiva. La sensación al golpear el balón será en todo momento la misma que cuando chutamos en la realidad.

Esto es posible gracias a la buena programación de la física del balón. El esférico no está nunca pegado a los pies del jugador así que su control es imprevisible. Dependiendo de las cualidades de nuestro equipo, el balón será nuestro amigo o nuestro enemigo. Aunque como decía el Capitan Tsubas, el balón siempre es nuestro amigo.

Por último destacaremos la gran labor realizada para plasmar todos los detalles de los estadios de fútbol. Es cierto, al no tener licencias de los mismos, sus nombres no son los correctos pero eso, ¿a quién le importa? cuando presenciamos uno de los espectáculos visuales más impresionantes desde el juego del Mundial de Japón / Corea 2004 (uno de los juegos de fútbol más vistosos hasta el momento).



X _ Ferrán García

NUESTRO VEREDICTO_

Qué decir para dar unas conclusiones sobre esta obra maestra del mundo del videojuego deportivo. Sólo nos queda recomendaros que si no lo tenéis... ¡conseguidlo! No le tengáis miedo aunque el control al principio sea difícil. Poco a poco veréis la multitud de posibilidades que nos ofrece un juego como Pro Evolution Soccer 5. Qué gran final para PS2, el siguiente para PlayStation 3. Y a mediados de 2006, nos espera el Manager basado en PES. La guerra sigue abierta.

> "El grado de dificultad ha aumentado considerablemente, sobre todo en la Liga Master, cuando tenemos que entrenar a los jugadores del primer año"

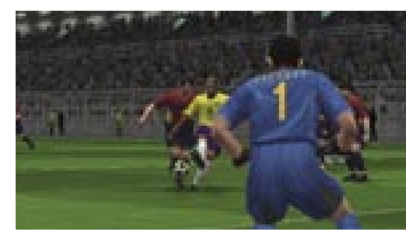


Iker sigue parando todo lo que llega a sus manos





Los remates de cabeza son un auténtico espectáculo





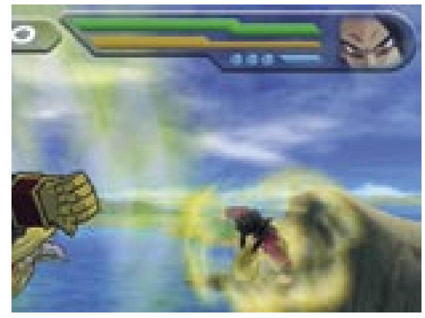
NUESTRO VEREDICTO_ **De nuevo, Bandai y Atari muestran su mejor cara con un juego que hará las delicias de todo fan de la saga DragonBall. Pese a los cambios sufridos, el juego continúa manteniendo intacto el espíritu. Budokai Tenkaichi es un paso más en los videojuegos sobre DB Z acercándonos a vivir la serie desde dentro. Si te gusta Dragon Ball la experiencia de jugar a este título solo tiene un calificativo. Impresionante.**

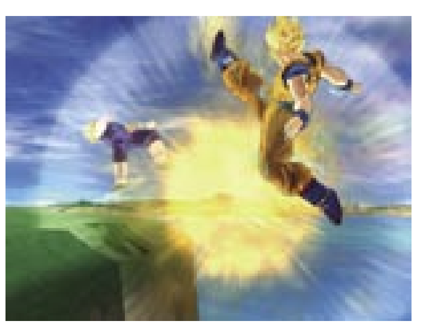
FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: 12+
Género: Lucha
Plataforma: Playstation 2
Desarrollador: Bandai
Distribuidor: Atari
VISITA: www.atari.com/dragonballz

PENSAMOS QUE ES...
Consumición obligada







SOBRAN LAS PRESENTACIONES

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI

Tenkaichi, en Europa, Sparker, en Japón. Ese es el sobrenombre con el cual se nos presentan las nuevas aventuras de Goku, Vegeta, Son Gohan, Krilin y los demás héroes creados por el maestro Akira Toriyama. Creo que no es necesario comentar quienes son, todos conocemos sus nombres y sus hazañas de sobras. Si fuese menester explicar todas sus aventuras no tendríamos papel suficiente para hacerlo, y pese a que ganas no me faltan, no me queda más remedio que ser conciso. Pero no pasa nada, en el caso de DBZ sobran las presentaciones.

Lo importante es que ya nos encontramos ante la nueva entrega de esta exitosa saga.Ésto de por si ya es una buena noticia, su reputación le precede. No obstante, por si fuera poco, nos encontramos ante la adaptación más exhaustiva de las jugadas hasta hoy sobre la serie Dragon Ball. Si con Budokai 3 ya disfrutamos a fondo con toda la saga Z, en Tenkaichi escudriñaremos mucho más, hiendo aun más allá, con nuevos personajes, transformaciones y ataques nunca vistos en la saga de Bandai y explotando también el potencial que ofrece DB GT.

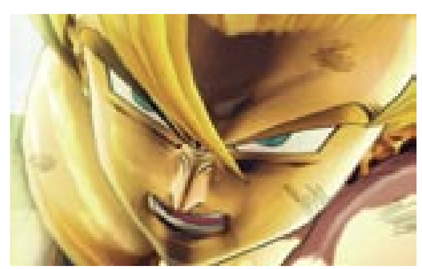
El juego plantea una revolución en la saga Budokai. Drástica al principio, incluso dolorosa, para los enamorados de la entrega anterior, pero que con el tiempo va ganando consistencia, sobretodo, cuando consigues cambiar el chip y aceptar que estás ante un juego totalmente diferente. Continuamos ante un género de lucha en 3D, pero mucho más abierto, donde podremos explorar ricos entornos utilizando elementos de la escenografía para sacar ventaja al adversario. Se ha perdido mucha espectacularidad (aquellos ataques, aquellas explosiones,...) en pos de un mayor dinamismo y velocidad que hace que al jugar a Tenkaichi parezca que estamos viendo un capitulo de la serie.

El juego sigue haciendo uso de la técnica del Cell Shading para dar ese toque especial a los personajes. Encontraremos unos escenarios más bastos que en la entrega anterior, se ha perdido un poco de calidad gráfica. Por suerte no faltará ni el más mínimo detalle en cientos de ataques especiales y transformaciones entre las que es imprescindible encontrar el Kamehameha, el Big Bang Attack o los estados de SuperSaiyan, incluso los de mono gigantesco. En cuanto a la música, no encontraremos ninguna diferencia a la que nos presentaba Budokai 3, los mismos ritmos seguirán sonando esta vez.

Debemos pensar que nos encontramos ante un juego que nos dará la oportunidad de elegir entre más de 80 personajes, muchos de ellos con transformaciones especiales y con las impactantes fusiones. Entre las nuevas adquisiciones: el pequeño Chaos, las fuerzas especiales de Freezer al completo, Baby de la saga GT y muchos más. Además cuentan con multitud de habilidades especiales y gadgets que podremos usar para mejorar las habilidades de nuestros personajes preferidos.

El principal atractivo del juego es revivir más de 15 sagas que van desde Raditz hasta el final de la serie, pasando por Freezer, los Androides del Dr. Gero y Cell, sin olvidar, las películas alternativas a la serie en las que luchábamos contra: Cooler el hermano de Freezer, Bojack el ladrón galáctico o el imponente Brooly. El modo historia es muy completo, mucho más que en la anterior entrega. Encontramos también el modo Torneo mundial (en el que se incorpora el nuevo Torneo Cell), los imprescindibles modos de duelo para disfrutar con nuestros amigos, y otras sorpresas que nos esperan tras la carátula de este juego.

X_Antonio Soto





PROS_
Llega más lejos que Budokai 3, más personajes y transformaciones, espectacular y muy dinámico, escenarios destructibles

CONTRAS_
Contras: Ha perdido gráficamente, cambio drástico de Budokai 3 a Tenkaichi



16+
www.pegi.info
namco
SOULCALIBUR III
DEMASIADOS CONTRINCANTES
PARA TAN POCO TIEMPO.
LA BATALLA FINAL SE ACERCA. Los nuevos guerreros Zasalamel, Setsuka y Tira, te esperan para luchar contigo. Los veteranos Voldo, Raphael y Taki, te esperan para ajustar cuentas. Y si no te convence ninguno de los 18 guerreros, crea tu propio personaje y combate con él en más de seis modos de juego diferentes. Busca las espadas legendarias que te guiarán a lo nunca visto. www.soulcalibur-3.com
PlayStation 2
PlayStation 2
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. SOULCALIBUR™III & ©1995 1998 2002 2003 2005 NAMCO LTD., NAMCO is a registered trademark of Namco Ltd. A Namco product. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Namco Ltd. All rights reserved.



PROS_
Realismo y jugabilidad

CONTRAS_
Que no lo tengas

¿Cual de estos cachorros te llevas a casa?



FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: Todos los públicos
Género: Simulación
Plataforma: Nintendo DS
Desarrollador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo

VISITA: www.nintengogs.com

PENSAMOS QUE ES...
Genial.

LAS MASCOTAS MÁS DIVERTIDAS

NINTENDOGS

Las mascotas más divertidas llegan a Europa después de haber arrasado en Japón y Estados Unidos, convirtiéndose en un fenómeno social sin igual.

Las nuevas mascotas de Nintendo son algo sorprendente. Más de uno puede encontrar cierto paralelismo con el fenómeno Tamagochi, y quizás por ser el primero podamos considerarlo como el padre de todas las mascotas virtuales, pero este juego es algo realmente nuevo. Hideki Konno es el responsable de este colosal éxito. Este talento con una larga carrera dentro de Nintendo, en la que cabe destacar previamente la dirección de Mario Kart 64, se ha destapado con esta sensacional creación. Hideki ha desarrollado esta gran idea explotando al máximo las posibilidades de la DS, pantalla táctil, micrófono y conexión inalámbrica, el resultado salta a la vista.

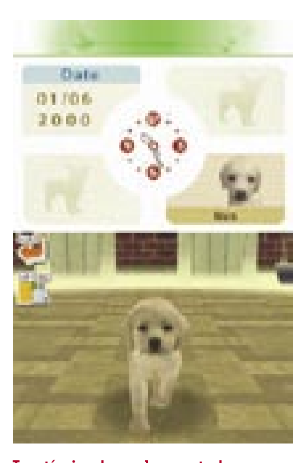
EL JUEGO.
El título se vende en tres versiones: "Labrador y compañía", "Chihuahua y compañía" y "Teckel y compañía". El juego es exactamente igual en los tres casos, incluye 21 razas, la única diferencia es que en cada uno de ellos podemos encontrar siete razas disponibles desde el principio, siendo posible acceder al resto de razas alcanzando objetivos en el juego o intercambiando desde el modo "Guau", el resto es realmente sencillo: compra una mascota y cuídala.

La raza de tu nueva mascota es de vital importancia ya que cada una de ellas se comporta de manera peculiar, tomando como referencia el carácter real de la raza afectando al desarrollo del juego. Una vez comprado el primero de nuestros perros, el juego permite tener hasta tres cachorros al mismo tiempo.

El apartado gráfico está muy conseguido, nuestras mascotas son modelos 3D perfectamente realizados, con las características y movimientos peculiares de cada raza. Los entornos en los que se mueven nuestros cachorros también son en tres dimensiones, nuestro apartamento, el parque, la zona de entreno, etc... aunque no es la parte más importante del juego, cumple su papel a la perfección. Donde realmente Nintendogs gana la partida es en la jugabilidad, aquí es donde se ha puesto toda la carne en el asador. La pantalla táctil resulta un elemento decisivo. Si bien el juego se desarrolla en ambas pantallas, la táctil nos permite interactuar directamente con nuestro perrito, acariciarlo, peinarlo, lanzarle una pelota, sacarlo a pasear o lavarlo. Son tareas que se realizan con el lápiz desde la parte táctil de la consola. Para que nuestro perro desarrolle su actividad debemos adiestrarlo, básicamente en tres áreas: lanzamiento de disco, agilidad y obediencia. Aquí es donde encontramos otra de las sorpresas de Nintendogs, ya que en las pruebas de obediencia el cachorro responderá a las órdenes de nuestra voz que previamente haya entrenado y aprendido en casa.

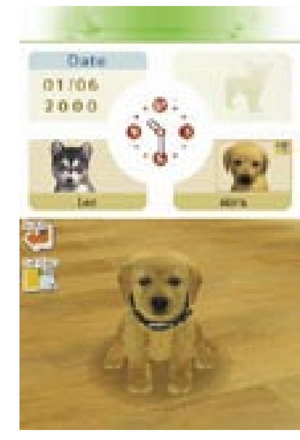
Esta serie de adiestramientos permiten presentarse a concursos accediendo a premios en metálico que posteriormente permiten adquirir nuevos elementos, más de doscientos, para el mantenimiento del perro.

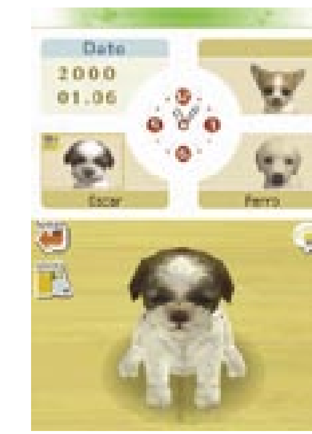
"...en las pruebas de obediencia el cachorro responderá a las órdenes de nuestra voz que previamente haya entrenado."

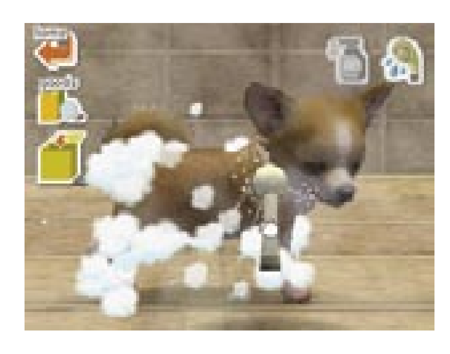


Te está mirando, es el momento de que oiga tu voz

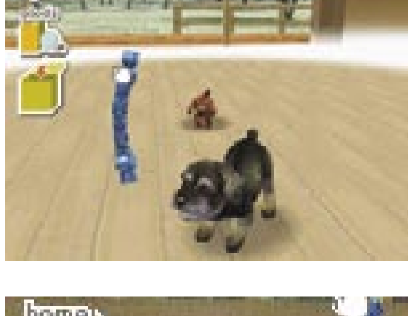












NUESTRO VEREDICTO_ Impresionante un concepto nuevo que explota al 100% las posibilidades de la Nintendo DS, con interminables horas de juego y muy educativo.

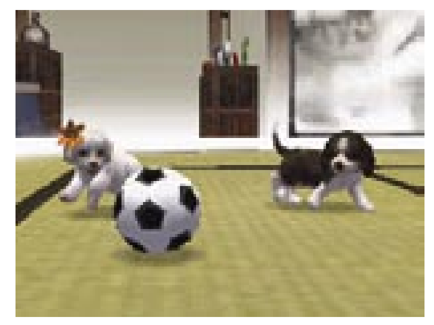


Tu cachorro requiere toda tu atención





Les encanta saltar con la cuerda



Futbolistas de primera

MODO GUAU.
Nintendogs también dispone de modo multijugador por red inalámbrica, el llamado modo "Guau". Mediante este modo es posible poner la Nintendo DS a la espera de amigos para poder compartir horas de juego en el parque, cuando alguien con el modo "Guau" se acerca a nosotros, la consola ladra y podremos ver en la pantalla una nueva mascota, así como escuchar el mensaje de su dueño e intercambiar elementos. Este modo está revolucionando la manera de "ligar" en paises como Japón y Estados Unidos, todos sabemos que los perros se parecen a sus dueños :-) y parece que en Nintendogs pasa lo mismo.

¿POR QUÉ NINTENDOGS?
¿Has querido tener alguna vez un cachorro y tus padres no te dejan?, ¿tienes un piso demasiado pequeño? o sencillamente no tienes tiempo... entonces tengas la edad que tengas este título te va ha encandilar. Su jugabilidad y el cariño que respira en cada una de sus partes te engancharán. No podrás pasar más de un día sin acariciar a tu querida mascota, salir a dar un paseo o lanzarle el disco, ellos se ponen muy contentos cada vez que comparten contigo algo de tiempo y es un placer simplemente verlos. Evidentemente Nintendo ha tenido en cuenta hasta el último detalle, y pensando en facilitar la tarea de los padres, nuestro perrito no soportará interminables horas de juego, por lo que la dedicación que los "peques" de la casa se auto regula con la propia dinámica de la mascota.

NUESTROS PERROS.
Hemos decidido compartir nuestras horas de juego con una simpática Retriever del Labrador llamada "Bonica" y un activo Pinscher miniatura, al que hemos llamado "Bestia", un par de mascotas entrañables que nos han robado el corazón. Hemos querido contar con este par de invitados ya que conocemos las razas, y podemos decir que son una fiel representación de los reales, uno muy tranquilo y obediente, el otro nervioso y juguetón, unos Nintendogs que ya son parte de la familia.
X _ Jaime Ferrer



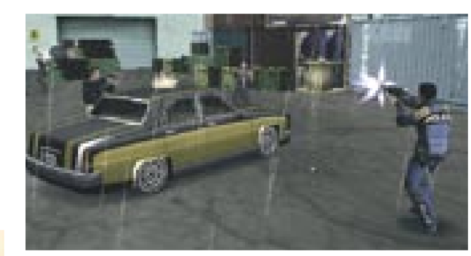
SABIAS QUE_

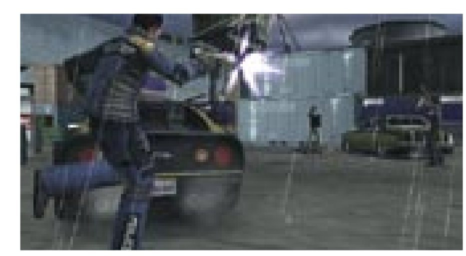
El espectacular aspecto de Pursuit Force y su impresionante jugabilidad no son fruto de la casualidad, Bigbig Studios Limited fue fundada por Jonathan Webb, Richard Ogden, Simon Bursey y Chun Man Li en mayo de 2001. Todos ellos provienen de la prestigiosa Codemasters, habiendo desarrollando importantes trabajos en juegos de la talla de Colin McRae Rally y TOCA Touring, el resultado de toda esa experiencia queda plasmado en este adictivo título.



Las motos también tienen su lugar en las persecuciones.







Las acciones a pie resultan menos jugables.



NUESTRO VEREDICTO_ **La originalidad del título queda fuera de toda duda y en general toda la parte técnica es brillante, flaqueando un poco en el control durante las misiones a pie, con un excelente sistema de control en conducción y un tiempo bala digno de los mismísimos hermanos Wachowski. "Pursuit Force" asegura la diversión durante un buen número de horas. En el modo carrera existe alguna misión demasiado larga que se nos puede atragantar excesivamente. Este punto queda s olucionado gracias a que la historia no es lineal, pudiendo optar por otra misión ganando tiempo y experiencia para volver más tarde a intentarlo con éxito.**

PROS_

Tiempo bala, originalidad, variedad de vehículos y doblado al castellano.

CONTRAS_

Juego a pie, alguna misión demasiado larga.

UNA CIUDAD SUMIDA EN EL CAOS

PURSUIT FORCE

Capital City es una ciudad dominada por las bandas, sólo un hombre será capaz de devolver el orden a sus calles, ése eres tú. Enfréntate a cinco peligrosas bandas durante treinta espectaculares misiones, donde se mezclan la simulación con la acción en tercera persona. Un cóctel explosivo.

El pasado mes de mayo, durante la celebración del E3, ya pudimos ver en acción este sensacional título, una mezcla justa de juego de conducción y acción, algo así como poner Burnout y GTA en una coctelera, agitarlos y servirlos con el punto justo de arcade.

La ciudad está sumida en el caos, tu misión es reestablecer el orden en las calles, y para ello deberás eliminar a cinco bandas en los más variados escenarios, ya sea en coche, moto, barco o a pié. Una de las novedades más sorprendentes, es la posibilidad de cambiar de automóvil durante la persecución, saltando en marcha de coche a coche, pudiendo eliminar a tus enemigos en su propio vehículo. Durante la misión acumularemos puntos que podemos intercambiar por vida, o por una magnífica cámara lenta en los saltos de vehículo a vehículo, una aportación espectacular al género. El modo historia nos lleva a través de la vida de un policía de la "Pursuit Force", con un jefe casi peor que las propias bandas. Este modo nos permite ganar rangos, descubriendo con ello nuevas misiones y accediendo a nuevos vehículos y trazados en los modos carrera y contrarreloj. Cada una de las cinco bandas tienen un jefe al que nos enfrentaremos al final de cada una de las bandas, son realmente duros de pelar.

Los números de "Pursuit Force" son muy considerables, cincuenta y cinco vehículos incluyendo: coches, motos, jeeps, camiones, autobuses y lanchas rápidas. Para rematar este apartado es posible controlar el cañón de los helicópteros en el modo alternativo. Delante de semejante garaje disponemos de más de 400 kilómetros de carreteras, de calles, de ríos y de caminos para recorrer. Los escenarios están perfectamente realizados, y aunque no representan ningún entorno real, son realistas simulando diferentes entornos, desde una ciudad hasta una estación de esquí. Finalmente destacar el arsenal disponible, aunque solo podemos controlar un arma en cada ocasión, es de auténtica pesadilla: pistolas, metralletas, lanzadores de clavos, escopetas, etc... así hasta un total de más de veinte.

X _ Jaime Ferré

FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: Sin clasificación
Género: Acción
Plataforma: Playstation PSP
Desarrollador: Sony
Distribuidor: Bigbig Studios





PENSAMOS QUE ES...

Muy recomendable.

ENTRA EN WWW.SNOWPLA.NET Y TE LLEVAMOS SNOWPLANET A CASA

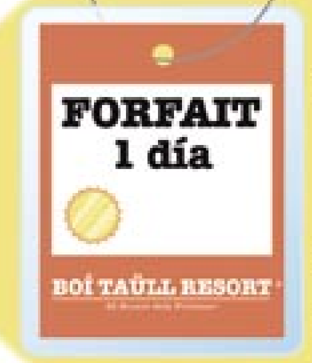
UN AÑO DE SUSCRIPCIÓN / 5 NÚMEROS



★ 5 números de tu revista de Snowboard favorita

SUSCRÍBETE Y CONOCE EL MEJOR SNOWPARK EN LA ESTACIÓN DE BOÍ TAÜLL

¡CONSIGUE UN FORFAIT PARA DISFRUTARLO EL DÍA QUE QUIERAS! Y ADEMÁS EL NUEVO DVD DE BURTON "PROCESS 4"



Recibe en casa la revista Snowplanet® y un forfait gratuito de la estación de Boí Taüll **el día que tú quieras** para gozar de sus instalaciones y del mejor y más equipado Snowpark a nivel nacional. Y además el nuevo dvd de Burton "PROCESS 4".

¡CON LA PRIMERA ENTREGA!



... Y SI TE PARECE POCO, LLÉVATE A CASA:



..Y PARA LOS 500 PRIMEROS SUSCRIPTORES... ¡DOBLE REGALO: TOOL & CAMI!



UN DESTORNILLADOR, LA "TOOL" PARA TENER SIEMPRE LISTA TU TABLA

Un destornillador tipo "T" con 5 brocas intercambiables y además una llave del 8 y del 10

O

UNA CAMISETA SP EXCLUSIVA PARA TUS SESIONES AFTER-RIDE

Una camiseta de manga larga color verde oliva, talla M, disponible sólo en esta oferta

- **OPCIÓN A: SUSCRIPCIÓN + FORFAIT + TOOL**
- **OPCIÓN B: SUSCRIPCIÓN + FORFAIT + CAMISETA**

PRECIO 30€ ÚNICO

Una iniciativa de:

Snow planet · snowpla.NET · BOÍ TAÜLL RESORT · playzone.BTR · BURTON · Skullcandy

Rellena tus datos personales en www.snowpla.net y suscríbete a la mejor revista de snowboard. Automáticamente serás miembro de nuestra comunidad con todo lo que esto conlleva. Acceso a servicios, información, descarga de contenidos y lo más importante, entrarás en todas nuestras promociones y sorteos solo para riders que estén registrados en la página web. **Promoción válida hasta el 31/03/2006.**



PROS_

El planteamiento es original a más no poder
Las posibilidades del creador de guiones
La cantidad de animaciones de cada personaje

CONTRAS_

Crear tu propia película es un proceso largo
Los trabajadores tienden a escaquearse de su puesto



FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: +12
Género: Estratégia/Simulación
Desarrollador: Lionhead Studios
Distribuidor: Activision

VISITA: www.themoviesgame.com

PENSAMOS QUE ES...
Consumición obligada.



PODER ABSOLUTO

THE MOVIES

En el pasado hemos visto videojuegos de gestión de ciudades, de parques de atracciones, de zoológicos, de islas tropicales, de hoteles... pero hasta ahora no habíamos tenido la oportunidad de construir y dirigir un estudio cinematográfico.

En el nuevo The Movies el jugador tiene poder absoluto sobre un recién creado estudio de cine en Hollywood. Deberá construir todos y cada uno de los elementos que conforman un estudio como dios manda: oficina de castings, departamento de guionistas, laboratorio de investigación, oficina comercial, accesos, aparcamientos, zonas de ocio, servicios básicos para los trabajadores... ¿Te creías que para hacer una película sólo era necesaria una cámara?

Pero no sólo se trata de construir. De hecho la construcción de edificios es un factor de poca importancia en The Movies. Donde el juego realmente destaca e innova es en la gestión de las películas propiamente dichas. Lo primero que deberemos hacer es contratar algunos aspirantes a actores y un director. A partir de ese momento nosotros decidiremos que papel tiene cada personaje en las películas, quien la dirige, el género, etc. El nivel de implicación en la creación de la película es tan alto como el jugador quiera. Podemos limitarnos a usar guiones salidos del departamento de guionistas o podemos crearlos nosotros mismos. ¿Siempre has soñado con hacer tu propia película? Pues con The Movies y unas cuantas horas harás tu sueño realidad. Elije actores (o créalos tu mismo), determina decorados, y empieza a enlazar escenas, una tras otra, hasta que consigas un hilo argumental digno de proyectarse en un cine. ¿Un western con vampiros y extraterrestres? ¿Una truculenta historia de amor? ¿Tu propia versión del desembarco de Normandía? El límite del juego lo pone el jugador, su paciencia y su imaginación. Y una vez terminada la película llega la hora del estreno, y para ello Lionhead ha creado un espacio en Internet para que todo el mundo pueda mostrar sus creaciones al resto del mundo. Pero como todopoderosos de la industria cinematográfica no sólo deberemos dirigir a los actores delante de las cámaras. Deberemos: ayudarlos a mejorar sus dotes artísticas mediante sesiones de aprendizaje; cambiar su aspecto físico para adaptarnos a las nuevas modas; proporcionarles una caravana donde vivir, instalaciones para todas sus necesidades; y pagarles un buen puñado de millones por cada película. Si los actores son populares su ego aumentará y cada vez serán más exigentes, los paparazzi los perseguirán buscando una imagen comprometedora y acabarán cogiendo vicios como la comida o la bebida, de los que también nos deberemos ocupar. The Movies es uno de esos juegos no lineales, que nunca se acaban. El modo historia proporciona unas 30 horas de juego, durante las que veremos la evolución del cine desde sus inicios hasta el día de hoy y ... más allá.

The Movies, como casi todos los juegos de Molineux, es muy difícil de definir. Esto es un inequívoco signo de originalidad. Podríamos definirlo como una fusión entre Los Sims y Rollercoaster Tycoon, con un nuevo elemento nunca visto hasta ahora: un completísimo creador de historias con el que hacer todas las películas que seamos capaces de imaginar.

X_ Arnau Sans



Los actores interpretan a sus personajes, los cámaras buscan el ángulo perfecto, el director grita sin parar, los obreros se ocupan del mantenimiento del estudio...



El gurú del bien y del mal

PETER MOLYNEUX_

Peter Molyneux, de nacionalidad británica, es uno de los desarrolladores de juegos más reconocidos de la actualidad. Su carrera se inició en 1987 en los estudios Bullfrog, donde creó juegos tan importantes como Populous, Syndicate, Magic Carpet, Theme Park o Dungeon Keeper. En 1997, Molyneux, crea los estudios Lionhead, que se estrenan con el increíble Black & White. Más tarde se publicó Creature Island, una expansión para el juego. Fable fue su primer título para Xbox, al que le han seguido sus dos más recientes creaciones: Black & White 2 y The Movies. En el camino ha quedado otro gran juego: BC, que fue cancelado hace unos meses.

Los juegos de Molyneux, además de tener una calidad extraordinaria, se caracterizan por su originalidad. En estos tiempos en que los videojuegos mejoran técnicamente, pero repiten una y otra vez los mismos patrones, la singularidad y la innovación son valores más preciados que el oro. Algo que sí vemos en casi todos sus títulos es la temática del bien y del mal. Para Peter, el jugador, y no el desarrollador, es quién decide la bondad o maldad de sus acciones.

¿Cuál será la próxima sorpresa del maestro Molyneux?



Como Dios creador deberás proveer de todo lo necesario a los habitantes de tus ciudades: almacén, viviendas, templos, caminos, etc.

Al invocar el volcán estaremos usando el hechizo más poderoso de Black & White2, capaz de destruir una ciudad entera.



PROS_

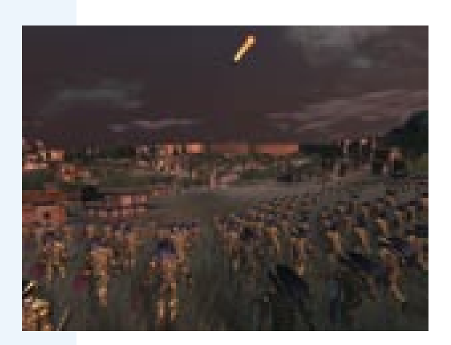
La criatura goza de una inteligencia artificial increíble
El nivel de detalle gráfico alcanzado
Ver a un león de 30 metros luchando en una guerra

CONTRAS_

Enseñar a la criatura puede frustrar a los menos pacientes
Si optas por el bien, el juego pierde mucha velocidad

PODER ABSOLUTO

BLACK & WHITE 2



Para los pobres mortales la única manera de sentirse dioses, hasta ahora, era jugar al Black & White. Por suerte los años no pasan en balde y Lionhead Studios ha puesto a la venta la segunda entrega de su juego estrella.

Cuando hace unos años apareció el primer Black & White todo el mundo se sorprendió de su originalidad, de la potencia de su inteligencia artificial y de la enorme cantidad de conceptos innovadores para el género de la estrategia en tiempo real. Esta segunda entrega sigue el camino de su predecesora, mejorando mucho la idea inicial y añadiendo nuevos puntos de interés.

Uno de los elementos más identificativos de Black & White ha sido "la criatura", la mascota de Dios (o sea, nosotros). Esta criatura se adopta desde un estado infantil. Se puede elegir a una de las cuatro disponibles: la vaca, el mono, el león o el lobo. Esta criatura será nuestra representación física entre los humanos, y deberemos educarla para que los ayude o los aterrorice cuando se lo ordenemos. La criatura crece, adaptándose al entorno y aprendiendo como un niño de nuestras acciones. Mediante la correa la pasearemos por la tierra e intentaremos enseñarle cosas. Puede aprender todo tipo de actitudes: buenas, como talar árboles y llevarlos al almacén de la ciudad o facilitar la tarea a los mineros; o malas, como destrozar viviendas a patadas y lanzar a sus habitantes al océano. El animal aprende por imitación. Si nosotros somos buenos, él también. Si somos perversos y violentos, él también.

La principal novedad en este Black & White 2 es la irrupción de los conflictos armados entre humanos. En el primer Black & White los pobres habitantes de la tierra sólo podían correr y gritar mientras enormes criaturas luchaban entre si. Parece que en la tierra de Eden también le han cogido gustillo a las armas y a los ejércitos, y ahora la criatura partirá a la batalla acompañada por cientos de soldados. La criatura sigue teniendo un papel protagonista en la batalla. No es sólo un animal de 30 metros capaz de destrozar enemigos de docena en docena, puede llegar a asumir la comandancia de las tropas guiándolas a la batalla, protegiéndolas con hechizos de escudo y apoyándolas con ataques mágicos sobre el enemigo. Los arqueros podrán transportarse usando como medio de locomoción los lomos de los animales y, desde esta posición, descargar una lluvia de flechas sobre el ejército enemigo.

La inclusión de ejércitos en Black & White 2 supone un cambio bastante importante en el planteamiento del juego. La conquista de otros pueblos puede efectuarse mediante el bien, sin violencia y creando ciudades tan esplendorosas, que los demás pueblos se unirán gustosos a nosotros, tal y como sucedía en el primer Black & White. Pero ahora también existe la opción de expandir nuestra área de influencia por las malas, a fuego y a espada. Los jugadores más bonachones no podrán prescindir de los ejércitos, pues como reza el dicho no hay mejor forma de tener paz que prepararse para la guerra. Entre las 10 tribus de Eden siempre encontraremos enemigos belicosos que no atenderán a razones, y entonces deberemos explicarles las cosas con varios miles de soldados y una criatura feroz.

Tanto si sueñas con crear un mundo mejor a través de las buenas acciones, como si lo único que deseas es destruir y someter, con Black & White 2 podrás realizarlo. Eres Dios.

X_ Arnau Sans



PENSAMOS QUE ES...

Excelente.

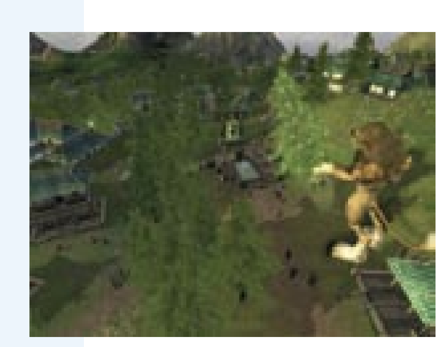


FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: +12
Género: Estratégia
Desarrollador: Lionhead Studios
Distribuidor: Electronic Arts

VISITA:blackandwhite2.ea.com

NUESTRO VEREDICTO_Estrategia e inteligencia artificial en estado puro. Black & White 2 es un más que digno sucesor de uno de los juegos más míticos de los últimos años.



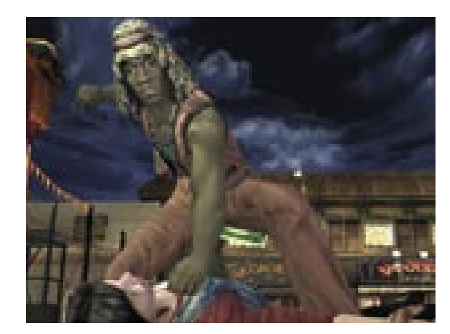
El león recoje un árbol y lo lleva al almacen, intentando hechar una mano a los cansados humanos. Estos se lo agradecerán con cariño y lealtad.


PROS_
Historia interesante
Gráficamente digno
Movimientos muy trabajados
Divertidísimas batallas entre pandillas

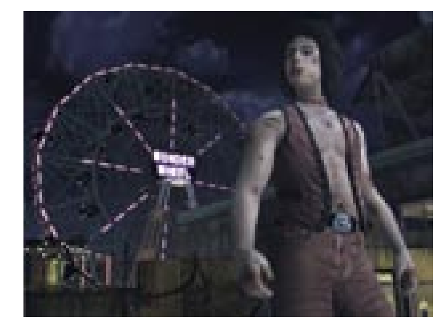

CONTRAS_
Los escenarios no suelen ser demasiado grandes
No está doblado al castellano


SABIAS QUE_
The Warriors, el videojuego de Rockstar está totalmente inspirado en una película del año 1979 que lleva el mismo nombre y que, pese a no ser tan conocida en nuestro país, en los EEUU acabó convirtiéndose en referente para una generación de jóvenes. Su influencia llegó más allá de las pantallas, marcando tendencia en ropa, en accesorios, en estilo de vida y en música. Uno de los estilos musicales más influenciados por The Warriors es el Hip Hop. Diversos artistas hicieron notar esta influencia en las letras de sus temas incluyendo frases referentes a la película como el "¿Can you dig it?", o el "Come out and play". Ice-T, Fat Joe, Freddy Fox o D12 son algunos de los artistas y bandas en las que podemos encontrar esta influencia.


PENSAMOS QUE ES...
Genial.










Como en la película "Rembrant" debe dejar "su firma" en las paredes


FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: +18
Género: Acción
Plataforma: XBox, Playstation 2
Desarrollador: Rockstar Games
Distribuidor: Take2
VISITA: www.konami.com



GUERRA, ESA ES LA PALABRA

THE WARRIORS

Situémonos en los años 70. Las bandas han tomado la calle. La ciudad de Nueva York se encuentra asediada por multitud de jóvenes que, hartos de una sociedad poco estimulante, han decidido formar sus propias entidades, sus clanes, sus ejércitos. Éstos crecen por doquier y se hacen fuertes en los diferentes barrios de la ciudad. Cada banda defiende su territorio e implanta serias normas para cada uno de sus miembros, normas que han de cumplir a rajatabla, con ciega devoción, haciendo caso al fundador, el "jefe de guerra".

Cada clan, al igual que cada sociedad, tiene su propia cultura. Rituales de iniciación, símbolos, formas de hablar, vestimenta... Y su propio arte, expresado en su forma más contemporánea y urbana: el graffiti. Las calles de la ciudad de NY están repletas de pintadas que delimitan el territorio de cada banda, como si de fronteras se tratase. Y, como no puede ser de otra manera, no respetar dichas fronteras es sinónimo de guerra entre bandas.

Guerra, esa es la palabra que describe la situación que se vive en las calles. Los ciudadanos sufren las consecuencias y la única respuesta a la problemática social provocada por el vacío moral, es el aumento del número de policías que vigilan la calle. En este marco, tan desesperanzador para toda una generación de jóvenes, ha surgido una nueva banda: los Warriors, originarios del barrio de Coney. Estos chicos se lo pasan "teta" pintando las calles, robando las radios de los coches, apalizando policías y haciendo la vida imposible al resto de las bandas vecinas. Nosotros, como jugadores, tendremos el placer de entrar a formar parte de esta banda callejera setentera donde los chalecos rojos y los pelos a lo afro son símbolos de identidad bastante frecuentes. Cleon, Snow y Rembrant serán algunos de los nombres que más escucharemos mientras formemos parte de esta banda, que se verá inmersa en un infierno que pocos de ellos esperan.

60.000 pandilleros, versus, 20.000 policías. Una proporción un tanto descompensada. Cirus, el jefe de guerra de los Riffs, lo sabe y propone una tregua. Si todos se unen el caos y la diversión están servidos. Eso es lo que propone Cirus en una reunión clandestina entre clanes. Pero algo pasará que nadie esperaba. Cirus será asesinado y todas las miradas se clavarán en los Warriors. Ahora todos van contra ellos y nosotros tendremos que escapar de esta mascarada.

Este es, grosso modo, el argumento del modo historia del nuevo título de Rockstar. Numerosas sorpresas nos depara este título, heredero de los marrulleros GTA, en el que tendremos que volver a robar, a apalear, a destrozar y otras fechorías típicas del pandillismo urbanita, tan de moda últimamente. Gráficamente, más que correcto. Sacando buen partido de todas las plataformas y con unas animaciones de los personajes muy elaboradas, tendremos que recorrer las calles de diferentes barrios para realizar nuestras gamberradas desde una perspectiva en tercera persona. El estilo de juego nos permitirá gran libertad de movimientos dentro de los entornos en los que tendremos que actuar. Destrozar mobiliario urbano, atracar viandantes, y pintar graffitis, serán algunas de las actividades que estarán a nuestra disposición en el nuevo título de Rockstar, además de las interesantes peleas callejeras entre numerosos contendientes. Tendremos, también, otros modos de juego entre los que encontramos: batallas campales entre bandas que pueden ser jugadas por un solo jugador enfrentándose al ordenador o enfrentándose a otro amigo; y peleas urbanas, en las que todo vale. Todo esto acompañado de unos ritmos bastante "retros" que hacen uso del sintetizador, dándole un toque especial a la banda sonora de este juego.

En resumen, nos encontramos ante una muy buena opción para todos aquellos amantes del género y de los buenos videojuegos. Un modo historia muy entretenido y adictivo, complementado con otros modos que alargan la vida útil del juego. Rockstar, vuelve a sorprender con un título que lleva su marca de identidad en todos los aspectos. Si realmente quieres saber de qué hablamos... sólo te queda probarlo.

X_ Antonio Soto

La Música en MP3 Sonará Mejor que el CD Original.





Xtreme Fidelity™

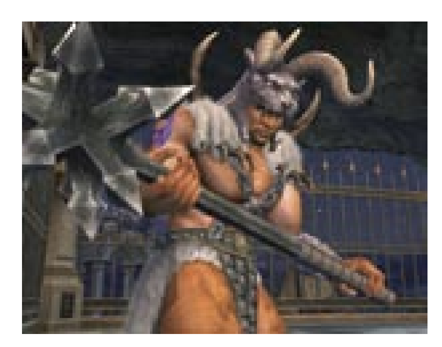
Oír Para Creer

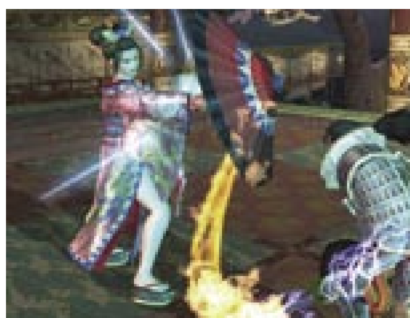
¡Actualiza el sonido de tu PC a Sound Blaster X-Fi Platinum y disfruta de una experiencia musical que no podrás creer!

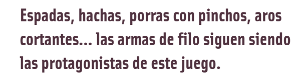


Compruébalo en: europe.creative.com/xfi

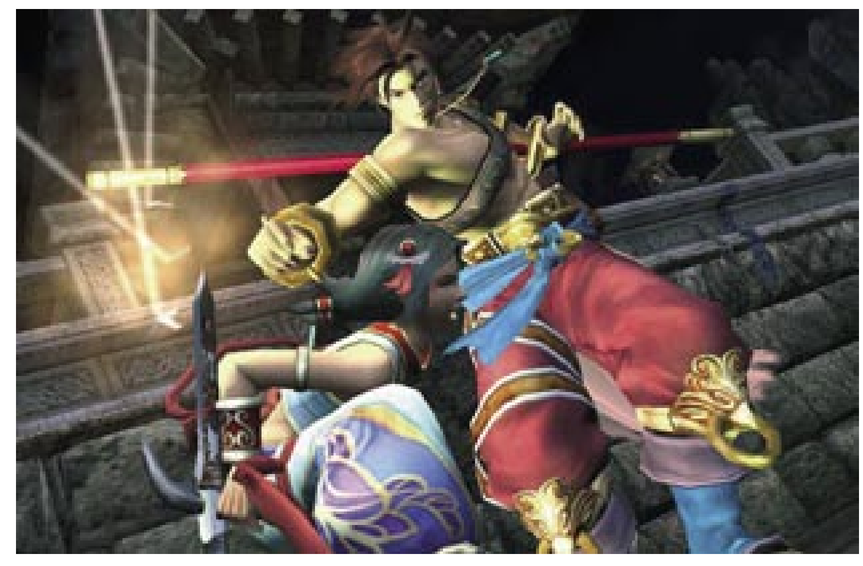
CREATIVE







Espadas, hachas, porras con pinchos, aros cortantes... las armas de filo siguen siendo las protagonistas de este juego.



"Espadazos, patadas, empujones..., todo vale, con tal de derrotar al enemigo. Cualquiera de nosotros que haya probado las anteriores entregas no tendrá dificultades en volver a cogerle el gustillo al estilo de juego."



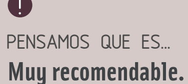
PROS_

Vida útil larga
Atractivo gráficamente
Multitud de modos de juego
Crear tus propios luchadores



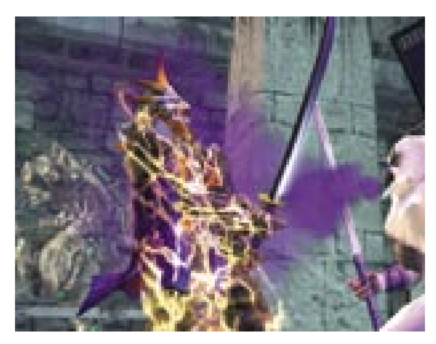
CONTRAS_

Gráficamente similar a SC II
No está doblado al castellano



PENSAMOS QUE ES...

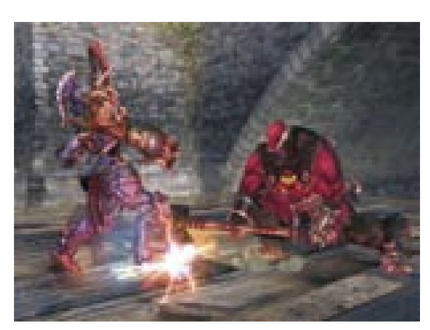
Muy recomendable.



Los combates son rapidísimos. En apenas unos segundos veremos como uno de los contrincantes cae bajo el filo de una espada o se sale del ring.



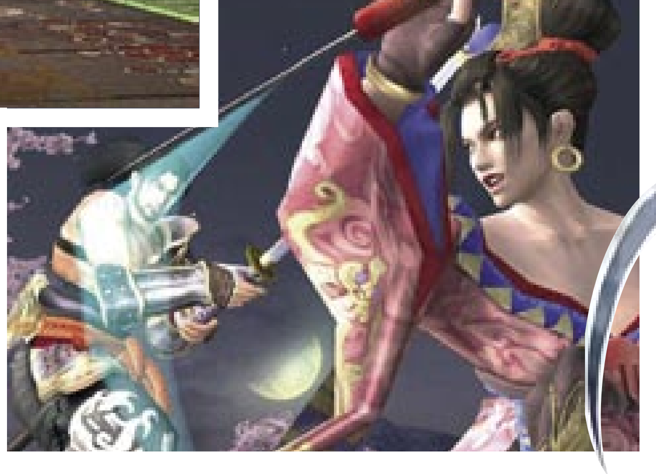






NUESTRO VEREDICTO_Nos encontramos ante un título que se puede aprovechar al 100%. Gráficamente atractivo, con un trasfondo místico, jugable y adictivo. Si eres un amante del género de lucha, ya conocerás esta Saga. Si no, es un buen momento para empezar a conocerla.





EL BIEN Y EL MAL SE VEN LAS CARAS

SOUL CALIBUR III

Parece mentira. Mira que la espada Soul Edge ha sido destruida veces. No obstante, cada cierto tiempo, vuelve a reaparecer en nuestro mundo en forma de Disco Compacto para regocijo del público en general, sobretodo para los amantes del género de lucha. Ésta es la tercera vez que Soul Edge resurge de sus cenizas, la primera fue en la DreamCast, extinta consola de Sega; la segunda fue en multiplataforma para PS2, GameCube y Xbox, con las apariciones estelares de Heihachi Mishima, Link y Spawn respectivamente; y ahora, la tercera, en exclusiva para Sony, renace en la negra consola. Su objetivo: volvernos a enfrascar en una trama donde el bien y el mal se ven las caras. Ambos conceptos representados por dos espadas antagónicas. Hablamos de Soul Calibur y Soul Edge. La contienda entre ellas no deja de generar buenos juegos de lucha, muy dignos y entretenidos. Esperemos que esta lucha dure lo suficiente como para ofrecernos algunos títulos más.

La historia que nos narra Namco se centra en unos inéditos personajes que aparecen en esta entrega por primera vez. Focalizándose, principalmente, en uno de estos personajes: el Portador de la Guadaña. El anterior dueño de la Soul Edge, también conocido como el Caballero Azul o Nightmare, intenta ahora enmendar los errores de su horrible pasado lleno de matanzas y de destrucción. Pese a que Siegfried, el galante caballero de amplia espada, ha podido librarse del conjuro que lo unía a Soul Edge su antigua armadura sigue manteniendo vivo a Nightmare que en posesión de la espada devoradora de almas prosigue en su afán de absorber todo el poder posible. Todos los ya conocidos personajes de la Saga intentarán destruir para siempre la maléfica espada, ajenos a la presencia de este nuevo personaje: el Portador de la Guadaña, que tiene en mente ideas bastante diferentes sobre qué hacer con la Soul Edge.

En este marco, volvemos a encontrarnos con carismáticos personajes clásicos como Mitsurugui, Kilik, Ivy, Raphael, Nightmare o Yoshimitsu. A parte de los de siempre, en esta entrega, aparecen los nuevos llegados: Zasalamel, el portador de la Guadaña; Setsuka, usando un afilado disco cortante y; Taki, una nueva espadachín. El acabado gráfico de los personajes en la nueva entrega de Soul Calibur presenta un aspecto muy cuidado, colorido y detallado. Si la segunda entrega del juego presentó unos gráficos que dejaron la boca bien abierta a muchos, en la nueva versión no se aprecian excesivos cambios. Eso sí, se han incorporado nuevos efectos como los reflejos de armaduras y otros efectos de luz que dan un acabado francamente bueno.

Lo mismo pasa con los escenarios, bastante parecidos a los que encontramos en Soul Calibur II, siguen demostrando calidad, con un detalle y con algunos efectos que dejarán impresionado a más de uno. Aunque éstos no son demasiado interactivos, salvo algunas barandas y pocos elementos más que se destrozarán en cuanto choquemos. Pese a estos pequeños detalles, podemos seguir afirmando que nos encontramos ante un juego gráficamente atractivo, que hará las delicias de todos los jugadores de PS2. En lo referente a la jugabilidad, Soul Calibur III sigue manteniendo ese estilo de lucha intuitiva, que tanto nos gusta y nos engancha. Espadazos, patadas, empujones..., todo vale, con tal de derrotar al enemigo. Cualquiera de nosotros que haya probado las anteriores entregas no tendrá dificultades en volver a cogerle el gustillo al estilo de juego. Aquellos neófitos que comiencen ahora, que no teman, Soul Calibur III se deja domar.

Las diferentes modalidades de juego que nos presenta el nuevo título de Namco, son de lo más variado. En el modo "Relatos de Alma" tendremos que descifrar la trama del juego desde la perspectiva de cada uno de los personajes. En la "Arena de Almas" tendremos que ir cumpliendo ciertos objetivos durante los combates que realicemos. A parte, tendremos también el típico torneo en el que deberemos participar y, como no, el modo multijugador. Mención especial merece el modo "Crónicas de Espada", donde tendremos que tomar el control de unos personajes y luchar por tomar el control de un territorio mediante combates: uno contra uno. Esta interesante novedad viene acompañada de un editor de personajes, con el que podremos crear nuestro propio luchador, con estilo y con características propias. Además, volveremos a poder comprar multitud de armas y armaduras para los personajes del juego. Esto que tanto gustó en Soul Calibur II era de imprescindible aparición. Todo un lujo.

Antonio Soto

FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: 16+
Género: Lucha
Plataforma: Playstation 2
Desarrollador: Namco
Distribuidor: Sony
VISITA: soulcalibur3.namco.com



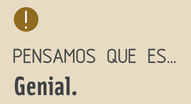
PROS_
Gran historia
Gran ambientación
Increíbles gráficos
La inteligencia artificial

CONTRAS_
La optimización del juego

FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: +18
Género: Acción
Plataforma: PC
Desarrollador: Monolith Entertainment
Distribuidor: Vivendi Universal Publishing

VISITA: www.whatisfear.com



PENSAMOS QUE ES...
Genial.



MIEDO, MUCHO MIEDO

F. E. A. R

Podría asegurar, sin temor a equivocarme, que el noventa por ciento de la población mundial, estaba a la espera del último lanzamiento de Sierra. Efectivamente, estoy hablando de F.E.A.R.

Cuando un juego es espectacular sin reservas, y además embarca nuestros sentidos a lugares inimaginables, no lo podemos dejar escapar. Hemos disfrutado FEAR, y por eso os vamos a contar nuestra experiencia.

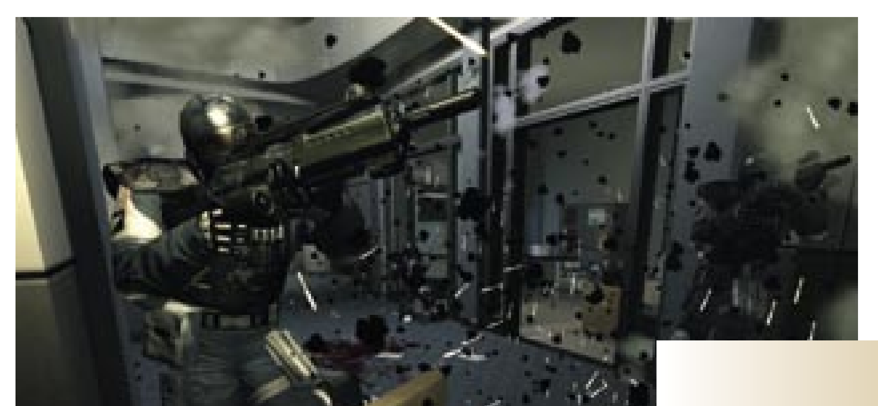
Encarnamos a un soldado de elite, por supuesto, el mejor de la academia en todos los aspectos. Nuestro hombre descansa cuando salta la alarma en un edificio cuya vigilancia está a nuestro cargo. Debemos realizar una inspección rigurosa para asegurar la estabilidad del recinto.

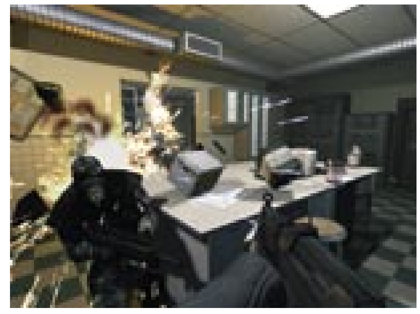
En breve nos vemos envueltos en una trama impresionante, digna de jugar, digna de sentir y sobretodo sentimos miedo, mucho miedo, ¿quién es Alma? Para no desvelar la historia, sólo, os vamos a contar quién es Rowdy Better. Él es tu coordinador y tu jefe, el que te adentrará en toda misión. Paxton Fettel será el comandante enemigo al cargo de un ejercito clon, al que tendremos que atrapar, cueste lo que cueste. Nada tiene sentido, todo es confusión, a cada paso que damos tenemos más miedo. La acción de un shooter de gran calidad, combinada con lo mejor de las películas de terror hacen de F.E.A.R. un juego excelente que no te puedes perder. FEAR proporcionará muchas horas de intensa acción, y si falta algo siempre podemos recurrir al modo multijugador.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL O INTELIGENCIA HUMANA

Ya no sabemos donde van a llegar los juegos, pero sí donde ha llegado F.E.A.R., sobre todo, con el salto que ha dado en inteligencia artificial. El nivel es altísimo. Tan alto que espero que no existan personas así porque cualquier ejército estaría perdido. Imaginaos llegar a una sala donde vemos a un soldado clon que nos ataca con todas sus armas y granadas. Sin piedad, apretamos el gatillo y vemos como el soldado retrocede mientras se cubre para no acabar fiambre. La sala se llena de humo, y tu crees que está muerto, al menos eso esperas, más vale que no te confíes... te aseguro que si puede coger otro camino, lo cogerá y te asaltará por la espalda como un buen chacal. Por supuesto, para todo ésto tendremos ayudas como el útil y estimado "tiempo bala" que hará más entretenido y cómodo el paseo por F.E.A.R.

A parte de la inteligencia de los jugadores, la física del juego está más que conseguida. Recordad: la misma sala de antes, en el mismo momento, aprietas el gatillo, el soldado clon también lo hace al mismo tiempo, activas tu tiempo bala. El tiempo bala aporta a la escena una realidad que altera nuestros sentidos.



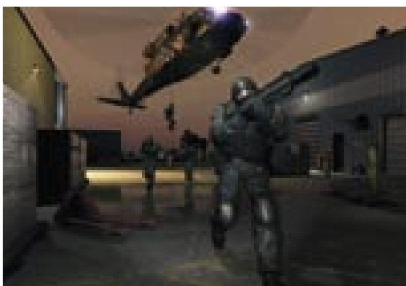


"La acción que nos aporta un título de gran calidad, combinada con lo mejor de las películas de terror, hacen de F.E.A.R. un juego muy a tener en cuenta para los que quieran pasar horas delante de su monitor."





NUESTRO VEREDICTO_ Nos encontramos ante un juego absorvente, con grandes dosis de acción y tensión psicológica. Uno de los mejores shooters del año.



Podremos disfrutar viendo como las balas con su rastro ondeante se estrellarán en la pared dejando humo tras el impacto, como saltarán chispas en el metal, los casquillos a ton y son, y todo esto con una calidad minuciosa. ¿Podemos pedir más? La verdad es que sí, y el juego nos lo da. Los jugadores, los escenarios todo ha sido cuidado al detalle. Aunque, si realmente queremos apreciarlo, tendremos que visitar nuestra tienda de informática y comprarnos una buena tarjeta gráfica y un Gigabyte de memoria. Supongo que no todo el mundo podrá disfrutar del juego al cien por cien. En fin, hasta la perfección es imperfecta en algún aspecto.

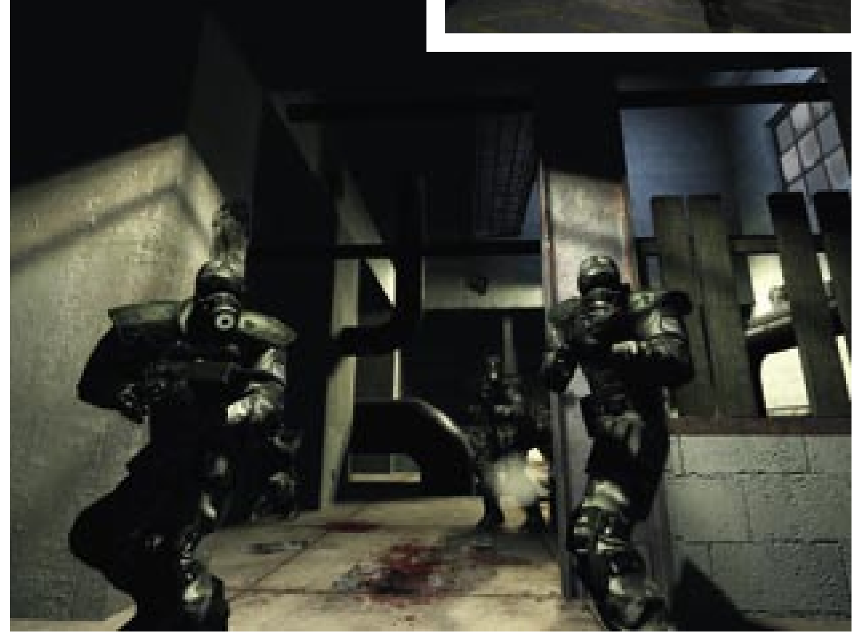
UNA REALIDAD A NUESTRO ALCANCE

Para los que se desmayan al ver sangre os recomiendo que compreis este juego, os aseguro que os empezará a gustar... es más, necesitaréis ver la sangre. Nos están ofreciendo un buen argumento, un shooter original, el miedo asegurado, y una nueva tecnología gráfica. Mi pregunta es, ¿Por qué no cogerlo? Puedo asegurar que es un caramelo recién sacado de la fábrica, de aquellos que se pegan en la boca y te los quitas, pero que estás deseando que se vuelva a pegar.

Ahora sólo toca esperar a que una multinacional cinematográfica importante compre los derechos y nos sorprendan con la película.

X_ Javier Mora

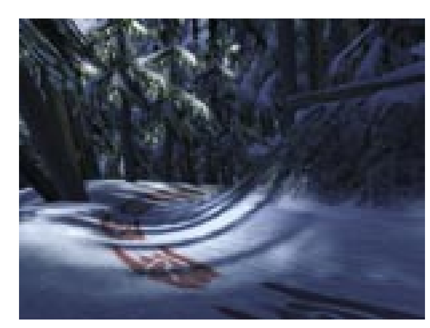
Para no acabar acribillados por los soldados enemigos deberás tomar las máximas precauciones y actuar con cautela



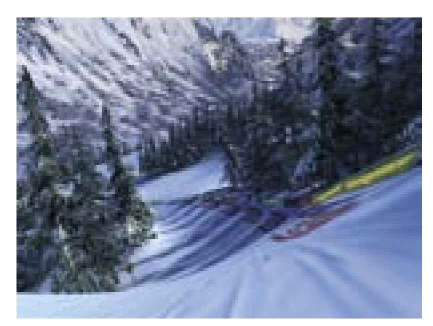


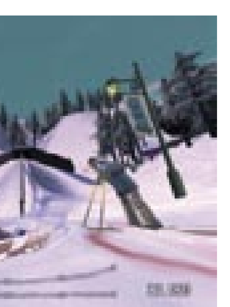
PROS_
Banda Sonora, estética y velocidad endiablada.

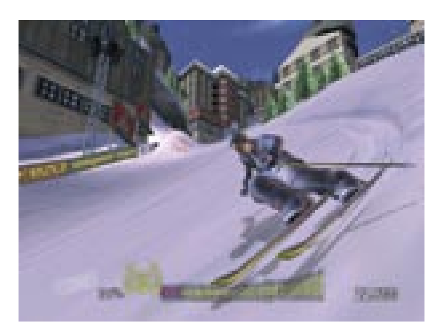
CONTRAS_
Se hecha en falta el modo multijugador online

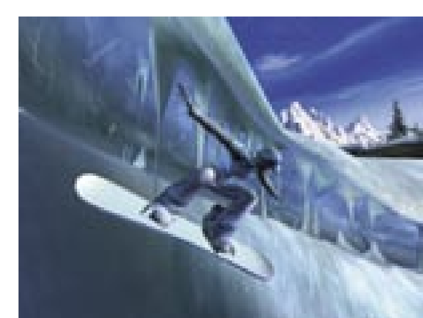


El aspecto de SSX ha dejado de lado las estridencias para volver a entornos más realistas









"SSX On Tour nos muestra una estación tal como es: con sus remontes; con sus pistas; y con sus esquiadores, la mayoría novatos..."

NUESTRO VEREDICTO_
Acción a raudales, ni un solo segundo de descanso; un título frenético remozado de arriba abajo que recupera el espíritu SSX. Horas y horas de diversión frente a tu consola. Un título muy recomendable en todos sus aspectos con una banda sonora sobresaliente.

Los esquiadores disfrutarán con esta nueva entrega



FICHA DE PRODUCTO_
Clasificación PEGI: 3+
Género: Deportivo
Plataforma: XBOX (PS2, Gamecube, PSP)
Desarrollador: EA Big
Distribuidor: Electronic Arts
VISITA: www.ssxontour.com

PENSAMOS QUE ES...
Excelente.

Anon Figment Goggles
4Square Whipkey Jacket
Grenade Holy Schiff Gloves
Special Blend Carmen Jean Shell Pant
Forum Recon Boots

Coal Variable Headband
Rome Ollie Tee
Grenade Fiend Gloves
Burton Ronin Espionage Pants
Burton Sabbath Boots

EL SNOWBOARD MÁS SALVAJE

SSX ON TOUR



Vuelve el snowboard más salvaje a nuestras consolas. Con una estética muy punk y muchas novedades, entre las que destaca la posibilidad de controlar esquiadores, SSX recupera el espíritu de su primera entrega mejorando notablemente el conjunto.

SSX renace de sus cenizas. Después de una segunda entrega muy floja, en todos los aspectos, y con una estética demasiado futurista, "On Tour" retorna al espíritu del primer SSX. La primera sorpresa la produce el nuevo sistema de menú con una presentación gráfica muy en la onda snowboard y con una presentación excepcional. La siguiente sorpresa es inmediata, ya que al crear nuestro perfil, tenemos la posibilidad de personalizar nuestro aspecto y ¡escoger entre snowboarder o esquiador!

SSX On Tour nos muestra una estación tal como es: con sus remontes; con sus pistas; y con sus esquiadores, la mayoría novatos, que se van a encargar de entorpecer la consecución de los retos. Podemos escoger entre los modos carrera y evento individual. Desde luego se hecha de menos un modo online, aunque el título tiene argumentos suficientes para ni acordarse de él.

El juego se desarrolla en una sola montaña, con 13 recorridos diferentes y un total de 135 retos, con los que es posible conseguir hasta 49 medallas. Estos retos se basan en carreras de velocidad, grandes trucos aéreos y recorridos de slope-style (el slope-style consiste en un conjunto de barandillas, cajones y saltos). Dentro de los retos podemos encontrar objetivos tan variados como: escapar de la patrulla de ski, recorrer la barandilla más larga o agredir al mayor número de esquiadores. El apartado gráfico sigue fiel al concepto SSX, mejorando notablemente el aspecto de los escenarios y los corredores, siendo mucho más realistas que en el título de hace un par de años. Uno de los puntos fuertes de las anteriores entregas, sin lugar a dudas, es la velocidad.

En esta tercera parte sigue siendo la estrella. Cuando la barra de energía está disponible tenemos la posibilidad de incrementar la velocidad, al más puro estilo Burnout, este efecto es uno de los momentos más excitantes del juego: espectacular.

El nivel de los trucos es impresionante. Algunos de ellos ralentizan el desarrollo del juego para que podamos disfrutar del momento secuencia a secuencia. Se han añadido los trucos monstruo, que podremos desarrollar siempre y cuando la barra de energía esté totalmente llena, mediante el stick derecho podemos ejecutar increíbles movimientos. El resto de trucos son las combinaciones de los clásicos, grabs, rotaciones, flips,... con dificultades variadas según la combinación. Las barandillas también han mejorado notablemente ya que no es necesario presionar ningún botón pasa situarse sobre ellas y el equilibrio se mantienen de manera más intuitiva.



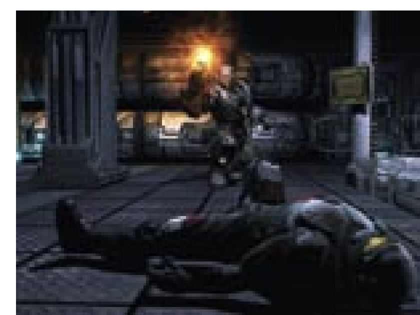
MAS_

La banda sonora de SSX On Tour incluye la participación de todos estos artistas:

Avenged Sevenfold
Billy Talent
Blackalicious
Bloc Party
Bonobo
Bonobo
Chali2Na
C-Rayz Walz
Death From Above 1979
Def Leppard
Dio
Diplo
Diplo
Diva Internacional
DJ Spooky And Dave Lombardo
Fu Manchu
Goldfinger
Hot Hot Heat
Iron Maiden
Jurassic 5
LCD Soundsystem
Louis XIV
Maximo Park
Morningwood
Motorhead
Nine Black Alps
OK Go
Paul Wall feat. Big Pokey of the S.U.C.
Pennywise
Queens Of The Stone Age
Rock 'N' Roll Soldiers
Scorpions
Sweatshop Union
The Saint
The Herbaliser
The Herbaliser
The Hives
The Perceptionists
Vatican DC
We Are Scientists
Z-Trip





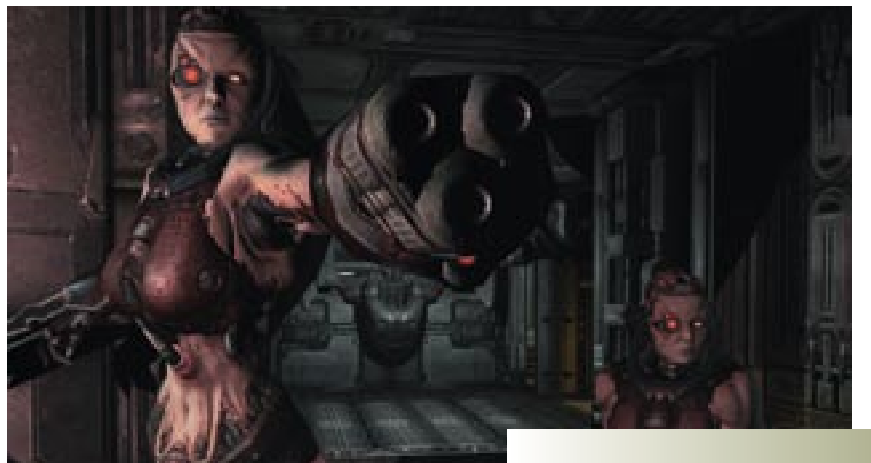


PROS_

Motor DOOM 3 mejorado
Escenarios abiertos
Buena trama que proporciona un juego lineal

CONTRAS_

Necesitaremos mucha potencia gráfica





El nuevo motor mejorado de Doom3 y el gran detalle del modelado crean una ambientación única en el universo Quake.

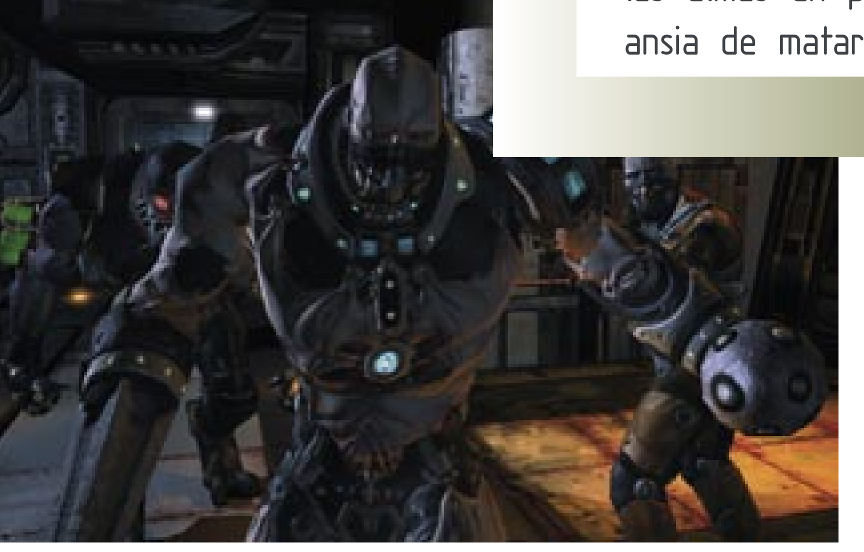
"Quake IV no es más que una versión mejorada de Doom 3 que se convierte en la secuela perfecta de Quake 2. Pero, ¿no es eso suficiente para llenar las almas en pena de todo jugador con ansia de matar?



FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: +18
Género: Acción
Plataforma: Xbox360 (Pc)
Desarrollador: Raven Software
Distribuidor: Activision

VISITA: www.quake4game.com



PENSAMOS QUE ES...

De consumición obligada.

NUESTRO VEREDICTO_Los amantes de la acción disfrutarán de lo lindo cumpliendo su misión: destruir el planeta de los malvados Strogg. La ausencia de originalidad se compensa con una calidad técnica fuera de toda duda.



OBJETIVO: NO DEJAR NADA EN PIE

QUAKE 4

Todavía recuerdo la publicación del primer Quake. Me senté frente al ordenador y disfruté de la maravilla creada por Id Software. El juego contaba con un genial motor 3d que aportaba la sensación necesaria para disfrutar de un buen shooter.

Aunque, cierto es que, nos podía dar una sensación de algo muy parecido a Doom ya que, Id ha hecho que los dos títulos fueran de la mano todos estos años. Más tarde se puso a la venta Quake 2. Éste revolucionó, aún más, el ambiente de los videoadictos. Ya no sólo se trataba de matar a diestro y siniestro, si no, que habían creado una trama, un lema por el que luchar. Los soldados de la tierra tenían que defenderse del ataque alienígena: los Strogg. Aunque uno no quiera, por su país hace lo que sea. Estados unidos lo haría por su patria, y nosotros por el simple placer de espachurrar extraterrestres frustrados.
Después de sacar todo el provecho a Quake 2 empezaron los rumores de un tercero. Un tercero que acabaría llegando con un motor gráfico mejorado, que ya requería aceleración 3D, y que no tenía nada que ver con las anteriores entregas. Esta tercera entrega estaba enfocada a un entorno multijugador, donde se juntaban mercenarios de Doom y de Quake, con el único fin de matar.

Ahora bien, después de unos años de descanso quakero, Raven nos trae Quake 4. Una secuela de Quake 2 para que, los más adeptos al género, puedan seguir con la historia iniciada hace algunos años. Matthew Kane es nuestro nombre y formaremos parte del escuadron Rino, nuestro objetivo: no dejar nada en pie. Todo transcurre unas horas después de la segunda entrega, los marines van al planeta alienígena para acabar con toda la raza Strogg. Estaremos a la espera de órdenes, que nos adentraran en un juego lineal, en el cual disfrutaremos de un motor gráfico ya conocido, el "Doom 3 engine".

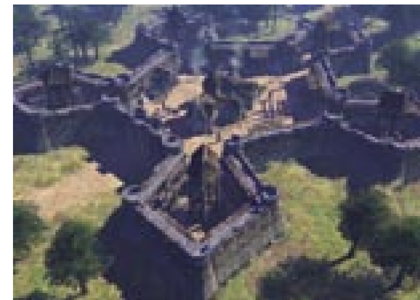
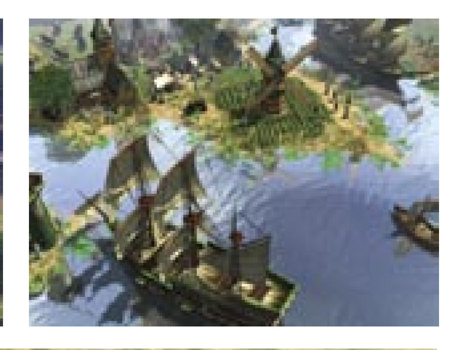
Aunque nos parezca más Doom 3 que Quake, no es así. Ahora no nos limitaremos a jugar en escalofriantes pasillos oscuros con escasas zonas de luz. En Quake 4 arrastraremos a nuestro pelotón por campos abiertos con el fin de sabotear instalaciones enemigas y eliminar a todo bicho viviente. Todo con la posibilidad de coger vehículos y destrozar a criaturas inimaginables, pero sobre todo, con el fin de sentirnos más libres dentro de una trama que nos hará poner los pelos de punta. Y que además nos hará disfrutar de las escenas reenderizadas en tiempo real.

A fin de cuentas, Quake IV, no es más que una versión mejorada de Doom 3 que se convierte en la secuela perfecta de Quake 2. Pero, ¿no es eso suficiente para llenar las almas en pena de todo jugador con ansia de matar? Yo creo que, es más que suficiente. Lo único que podemos criticar es que al mejorar el motor gráfico y solucionar esos fallos, para mover este monstruoso juego la potencia de nuestro ordenador tiene que aumentar. Así que una buena filosofía, para disfrutar de Quake IV, es compraros una nueva tarjeta para juegos de última generación, porque si no, os tendréis que conformar con ver videos. Y digo yo, si algo puede marcarnos y alegrar la vida, porque vamos a negarnos a ello...es ir contra la evolución.

X_ Javier Mora

QUAKE PARA TODOS_

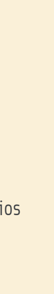
Timothee Veste, de Id Software, fue el encargado de anunciar una versión de Quake IV para Linux, disponible des del mismo día del lanzamiento oficial del juego.

La colonización empieza con edificios de madera y barro, pero pronto evoluciona a colosales fortificaciones y esplendorosas urbes.



Durante la conquista del viejo mundo descubriremos tribus de nativos que pueden convertirse en aliados... o enemigos.




FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: +12
Género: Estratégia
Plataforma: Pc
Desarrollador: Ensemble Studios
Distribuidor: Microsoft

VISITA: www.ageofempires3.com

LA HISTORIA SIGUE SU CURSO

AGE OF EMPIRES III



PROS_

La física
El detalle de los gráficos
La introducción de la metrópoli

CONTRAS_

Necesitamos un PC muy potente para moverlo
No se pueden asignar formaciones

Si hay un juego que sentó las bases de la estrategia en tiempo real y marcó el camino a seguir, ese es Age of Empires. Han pasado ya muchos años desde que apareció el primero, pero la saga de Ensemble Studios sigue portando la corona de los estrategas.

El segundo Age of Empires nos permitió controlar reinos e imperios en un periodo histórico que terminaba en el año 1500, en plena época feudal. Que recuerdos... ¡Mis catapultas aplastaban las murallas enemigas mientras la caballería arrasaba con las filas de arqueros! En Age of Empires 3 la historia sigue su curso. Ahora nos situamos en el periodo de tiempo que va desde el año 1500 hasta 1850. Esto significa que viviremos la aparición de la artillería, de la infantería de fusiles y de las grandes batallas navales.

Fue a partir del año 1500 cuando se inició la colonización de América, el nuevo mundo. Las potencias europeas empleaban todos sus recursos en explorar y conquistar el nuevo continente, luchando no sólo contra sus nativos, sino también contra sus vecinos europeos que intentaban abrirse camino. En Age of Empires 3 podemos asumir el control de los británicos, que gozan de una economía envidiable; de los españoles, que reciben cantidades enormes de recursos y refuerzos desde su patria; de los franceses, que gozan de la simpatía de las tribus nativas americanas o de cualquiera de las otras cinco civilizaciones disponibles: Portugal, Rusia, Imperio Otomano, Alemania y Holanda.

El estilo de juego se mantiene muy fiel a los anteriores Age of Empires, añadiendo algún elemento como la metrópoli y endulzando todo el conjunto con un aspecto técnico alucinante. La metrópoli es la capital del país que controlas, que nos envía: recursos, refuerzos y ayudas de distinto tipo al nuevo mundo. Para recibir estos envíos debemos acumular experiencia, ya sea en combate o completando objetivos secundarios. Una vez acumulamos suficientes puntos de experiencia para recibir el envío, debemos elegir lo que queremos recibir entre todas las opciones disponibles: comida, oro, soldados, piezas de artillería, barcos... Esto añade un nuevo elemento estratégico a la mecánica del juego.

El aspecto gráfico y físico es, posiblemente, la mayor mejora de este Age of Empires. Cuando hace meses se publicaron las primeras capturas de pantalla del juego, todo el mundo se preguntó si realmente era posible lo que estaban viendo. La verdad es que, para mover en condiciones el tremendo motor gráfico de Age of Empires III, se necesita un ordenador muy potente, pero el espectáculo vale la pena. Todo es completamente en 3D, desde los elementos del terreno hasta los edificios y las unidades. El terreno ya no es una superficie plana y aburrida. Ahora veremos: colinas, acantilados, zonas más elevadas que permiten colocar artillería sobre una ciudad enemiga. Todo el territorio está lleno de vida. Si nos fijamos, veremos detalles realmente cuidados, como las huellas que dejan los animales y las personas cuando pasan por la arena de una playa, o los árboles tambaleándose cada vez que reciben un hachazo de un leñador, o los reflejos del agua.

Al motor gráfico lo podemos definir como excelente. Es una evolución muy trabajada de lo que ya hemos visto hasta ahora. Si hay un aspecto al que sí podemos definir como revolucionario, es a la física. Hasta ahora los juegos de estrategia no tenían un motor de física demasiado trabajado, se limitaban a unas unidades tridimensionales con una animaciones que ejecutaban según lo que les sucedía. En el caso

más favorable cada unidad podía tener más de una animación para una misma acción, pero siempre eran movimientos predeterminados. En Age of Empires III, gracias al motor físico Havok, todos los elementos del escenario tienen unas propiedades físicas y actúan en consecuencia a lo que sucede. Esto es especialmente vistoso cuando disparamos con un cañón a una fila de infantería: la bala impacta en los soldados y los hace saltar por los aires como si fuesen de paja. Pero la cosa no queda ahí. Si la bala, en su trayectoria, encuentra a otro hombre también lo impactará, aunque con menor fuerza. Si la bala atraviesa una arboleda, veremos como rompe los troncos y derrumba los árboles. Si la bala atraviesa un edificio, veremos como entra por un lado y sale por el otro llenando el suelo de trozos de madera. Podría dar infinitos ejemplos, porque las posibilidades son infinitas. Los objetos y unidades no tienen un número determinado de animaciones: el motor Havok se ocupa de animarlo todo según las leyes físicas.

Yo personalmente me preguntaba como encajaría la saga Age of Empires la aparición de las armas de fuego y la artillería. El resultado ha sido positivo. Los chicos de Ensemble han sabido mantener el aspecto estratégico intacto, aunque prácticamente ha desaparecido el combate cuerpo a cuerpo.

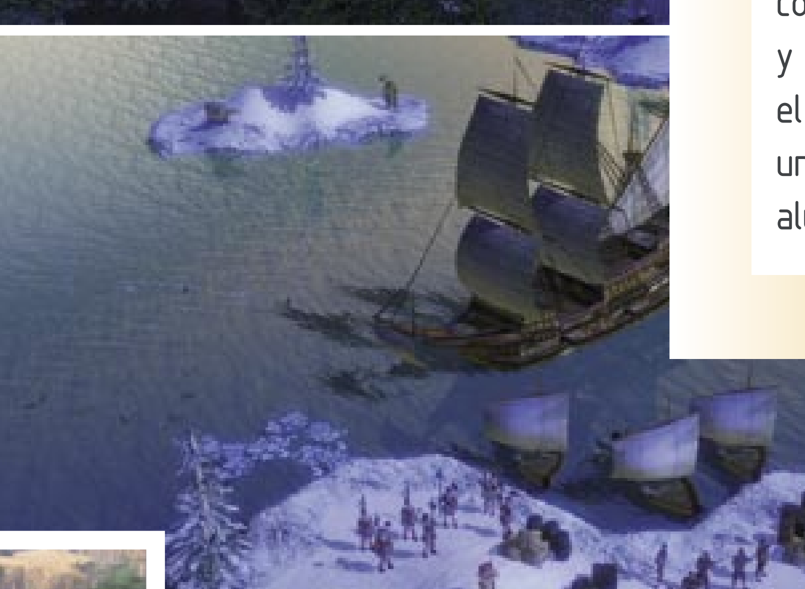
Si te consideras un amante de la estrategia no puedes dejar pasar un nuevo Age of Empires. Cuando a un juego se le considera el mejor de su género, no es por casualidad.

LA SAGA CONTINÚA

La edición de coleccionista de Age of Empires III incluye una página con imágenes correspondientes a los tres primeros capítulos de la saga... y a unos supuestos capítulos IV y V. La imagen de Age of Empires IV que vemos en esa página es un soldado americano de la guerra de Vietnam y de la quinta entrega un guerrero futurista muy parecido a los Spartans de Halo. Parece que tenemos Age of Empires para años.

X_ Arnau Sans

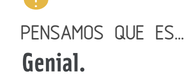




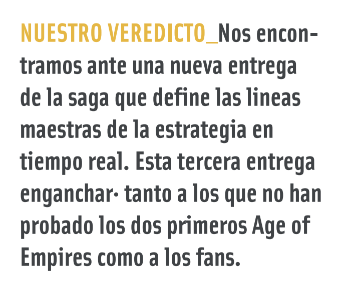
"El estilo de juego se mantiene muy fiel a los anteriores Age of Empires, añadiendo algún elemento como la metrópoli y endulzando todo el conjunto con un aspecto técnico alucinante."



Los terrenos elevados són un factor estratégico determinando cuando las armas de fuego aparecen en escena.



PENSAMOS QUE ES...
Genial.



NUESTRO VEREDICTO_Nos encontramos ante una nueva entrega de la saga que define las lineas maestras de la estrategia en tiempo real. Esta tercera entrega enganchar· tanto a los que no han probado los dos primeros Age of Empires como a los fans.

VEREDICTO_Tenemos un sinfín de posibilidades en este nuevo Mario Kart, donde se une todo lo bueno de antes con lo mejor de ahora. De aquí no puede salir nada malo.

PROS_

Juega con gente de todo el mundo
Más circuitos que nunca
Muchos modos de juego

PROS_

¿Por qué no tengo más DSs?

PENSAMOS QUE ES...

Excelente.

FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: Todos los públicos
genero: Conducción
plataforma: Nintendo DS
Desarrollador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo

VISITA: www.mariokart.com/mkds

CARRERA EN EL REINO CHAMPIÑON

MARIO KART DS

Mario Kart vuelve a la pole position con sus alocadas carreras, esta vez en exclusiva para Nintendo DS.

El productor del juego, Hideki Konno, decía textualmente: "Queríamos que en esta versión pudieran participar más corredores que en cualquier otra". Hasta ocho, nada menos, podrán competir con un solo cartucho gracias a la tecnología inalámbrica (que no Internet) de la consola. Además, Mario Kart DS es el primer título de esta plataforma que ofrece la Conexión WiFi de Nintendo. Ésto te permitirá enfrentarte hasta a tres adversarios de cualquier lugar mundo, sin ninguna complicación, prescindiendo de los cables y completamente gratis. El servicio Nintendo WiFi Connection, nos proveerá de servidores en todo el mundo que mantendrán la infraestructura necesaria para poder jugar a Mario Kart DS online desde el primer día de lanzamiento.

La idea de un Mario Kart que permita a jugadores de cualquier parte del globo competir entre sí es muy tentadora, y mucho más fácil de lo que a priori pueda parecer. Podremos establecer hasta tres configuraciones WiFi distintas y elegir la que corresponda; detalles como la IP, DNS e incluso la encriptación WEP. Todo esto, de forma manual o automática. Nintendo también pone a nuestra disposición el Nintendo USB WiFi connector, que nos hará de puente entre la DS y la conexión WiFi en nuestro PC. Las partidas online que disfrutemos en Mario Kart DS estarán limitadas a cuatro jugadores, tanto si se encuentran a pocos kilómetros como si se encuentran a miles.

Hasta cuatro posibilidades distintas nos ofrece Mario Kart DS a las que podemos acceder desde la pantalla de multijugador: Rivales, Continental, Mundial y Amigos. "Rivales" te enfrentará de forma automática a jugadores de tu mismo nivel, para que las partidas sean más emocionantes. "Continental" hará lo propio contra competidores del mismo continente, y "Mundial" abrirá las puertas a competiciones interraciales de lo más insólitas. La ventaja de competir contra usuarios del mismo continente, en lugar de hacerlo contra todo el mundo, está en el largo tiempo de respuesta de la señal, cuanto más cerca más rápido.

El modo "Amigos" funcionará casi como un listado de Messenger. Para añadir un nuevo amigo nos hará falta conocer su código MAC, la identificación única que lleva cada Nintendo DS. A todo aquel que facilitemos nuestro código y lo introduzca en su lista de amigos no facilitará competir con grandes ventajas, siempre que la otra persona acepte ser nuestro "amigo". La más significativa es poder chatear con ellos y mantener trato directo durante el juego.

Y esto no es todo. Este es el juego donde se puede correr en más circuitos: 32 en total repartidos en ocho competiciones con varias cilindradas diferentes. De hecho, de los 32 circuitos disponibles en Mario Kart DS (el máximo en la saga hasta la fecha), la mitad corresponden a una selección de 16 circuitos de las cuatro versiones que han aparecido en las diversas consolas de Nintendo: Super Nintendo, GameBoy Advance, Nintendo 64 y GameCube.

Además de las 16 nuevas pistas, donde deberemos guiar a los doce personajes del juego por recorridos tan inverosímiles como una enorme mesa de pinball, los creadores de Mario Kart DS han profundizado en las características de los pilotos y sus bólidos. Por primera vez en la serie podremos tunear nuestro vehículo añadiéndole pegatinas que nosotros mismos diseñaremos.

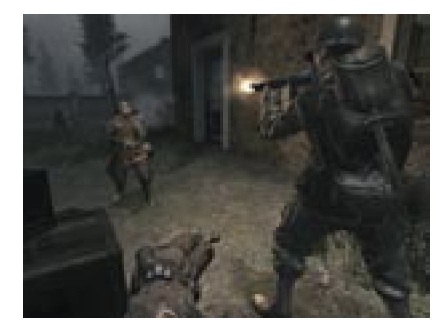
Todos estos coches y circuitos los podremos disfrutar en el modo "un jugador", tan apasionante y adictivo como siempre. En Grand Prix, Contrarreloj y Versus podremos competir por el primer puesto contra 7 adversarios. Y, como no podía faltar, el famoso "Batalla" donde para ganar tendrás que explotar los globos de los demás utilizando objetos. Y para acabar nos hemos encontrado con un modo de juego nuevo llamado "Misiones" donde tendremos que superar retos para ir avanzando. ¡Menudo vicio¡

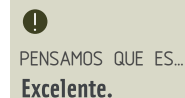
Los jugadores vuelven a contar con un arsenal de champiñones para ir más rápido, pieles de plátano para hacer resbalar a sus perseguidores, bombas y otras nuevas armas arrojadizas: como un calamar que mancha el parabrisas de los contrincantes obligándoles a conducir a ciegas. Pero esta vez no estaremos a merced de nuestros rivales. En la pantalla inferior, donde veremos el trazado del circuito y la posición de nuestros contrincantes sobre un mapa, podremos saber con qué van armados los demás corredores y podremos actuar antes de que sea demasiado tarde.

Autor: Daniel Mora



Estalingrdo, Normandía, Túnez... El escenario es lo de menos. Lo importante es cumplir la misión: derrotar al ejército alemán.





PENSAMOS QUE ES...

Excelente.

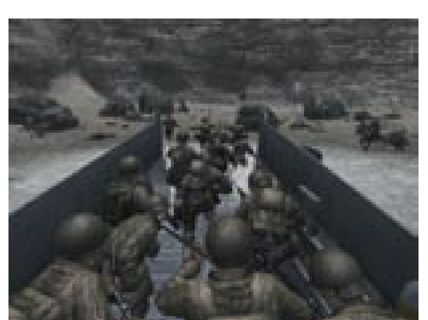


FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: Todos los públicos
Género: Acción
Plataforma: PC
Desarrollador: Infinity Ward
Distribuidor: Activision
VISITA: www.callofduty.com









EL DEBER NOS LLAMA

CALL OF DUTY 4

La Segunda Guerra Mundial fue uno de los hechos más importantes del siglo XX. Los desarrolladores de juegos siguen dando buena cuenta de ello y raro es el año en que no aparecen unos cuantos shooters de temática bélica con nazis de por medio. Es difícil que destaque en un amplio catálogo de juegos los de este tipo. El primer Call of Duty lo hizo. Consiguió excelentes críticas en todo el mundo y enganchó a miles de jugadores a las pantallas de su PC. El juego consiguió más de 80 premios "Mejor juego del año".

Sus desarrolladores, Infinity Ward, llevan ya unos años preparando una segunda parte que acaba de ponerse a la venta. Call of Duty 2 mantiene la fórmula de su antecesor, trasladando al jugador a varios frentes de la guerra: el frente ruso, centrando toda la acción en la gélida Estalingrado; el frente británico, con su contraataque de El-Alamein contra los Afrika Korps del general Rommel; y el frente Americano, con el sangriento desembarco de Normandía y la toma de los acantilados de Pointe du Hoc. En cada una de estas situaciones tomamos el papel de un soldado raso, un individuo cualquiera, que debe matar para sobrevivir. La ambientación es perfecta, pues consigue meternos de lleno en el pellejo de ese pobre hombre y nos hace sentir la adrenalina cuando las cosas se ponen feas en el campo de batalla. Un realismo altísimo, tanto en el diseño de los escenarios como en su ejecución técnica, ayuda a conseguirlo. Las texturas de los edificios, de la nieve, e incluso de las pieles de los soldados son de mucha calidad. Las caras de los soldados están surcadas por cicatrices, por marcas y por arrugas. Sus manos muestran el desgaste del duro trabajo. El efecto de Píxel Shaders se ha usado, sin piedad, para dar a todas las superficies una textura más real y un relieve más allá de lo que estamos acostumbrados a ver. Los efectos de humo son también para quitarse el sombrero. El sistema de partículas que se ha empleado dejará a más de uno con la boca abierta se ha empleado en diferentes momentos. El efecto de una granada de humo que va llenando lentamente el escenario. Las hogueras y los vehículos en llamas también gozan de humaredas de lujo. Otros efectos que sacan partido del sistema de partículas, son las tormentas de arena del desierto africano, la niebla de Francia o los fragmentos de tierra y piedra que vuelan en las explosiones.

Los gráficos, muy por encima de lo exigible, no son lo más destacable de este Call of Duty 2. La ambientación, como ya he comentado antes, es de las más trabajadas que se ha visto en un juego de acción en primera persona. Los soldados que luchan a nuestro lado parecen humanos, tanto por la Inteligencia Artificial de la que hacen gala en combate, como por sus expresiones faciales, por su forma de protegerse de los disparos enemigos o por las frases que gritan sin parar: amenazando a los nazis, informando de las posiciones enemigas o advirtiendo a un compañero del peligro. Durante la campaña nos encontramos en situaciones dignas de recordar. Algunas de ellas muy inspiradas en películas como Salvar al Soldado Ryan o Enemigo a las Puertas. Algunas escenas que vivimos, en primera persona al jugar, son sobrecogedoras. Por ejemplo cuando una columna de Panzers pasa sobre nuestras trincheras, durante la demolición de un edificio donde se habían atrincherado los nazis o el intento de infiltrarse en una zona enemiga a través de un tubería que acaba convirtiéndose en un colador cuando nos descubren.

Dependiendo del nivel de dificultad que escojamos veremos a unos enemigos más o menos hábiles. En el nivel más duro, nos enfrentaremos a soldados con una IA increíble. Esos soldados tienen tanto miedo como nosotros, o incluso más, por lo que buscan cualquier cobertura que encuentren y asoman la cabeza de vez en cuando para disparar. Si les lanzamos una granada veremos como la mayoría de las veces huyen gritando... pero de vez en cuando, aparecerá un héroe que intentará cogerla y lanzarla de nuevo contra nosotros, aunque no siempre lo consiguen. Durante la campaña he visto, a más de uno de estos valientes, acabar a pedacitos en las paredes de la habitación.

Han pasado más de 60 años desde los hechos la Segunda Guerra Mundial, pero cada vez los vivimos más de cerca con juegos como Call of Duty 2. El deber os vuelve a llamar, soldados.

HERMANOS DE VOZ

Para las voces de los personajes en la versión inglesa de Call of Duty 2, Activision ha contado con la colaboración de siete actores de la serie bélica Hermanos de Sangre: Michael Cudlitz, Rick Gomez, Frank John Hughes, James Madio, Ross McCall, Rene L. Moreno y Richard Speight Jr.

X _ Arnau Sans



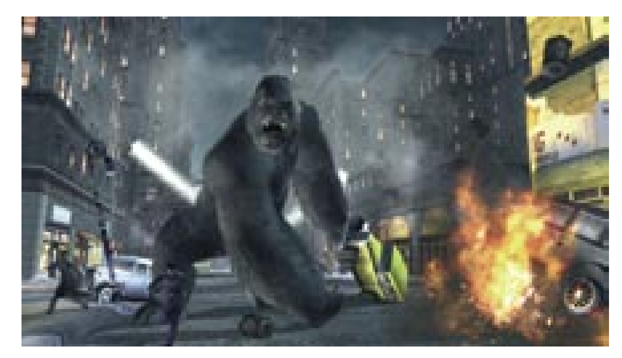
PROS_

Los efectos como humo, nieve, fuego...
La IA es muy realista
La ambientación de todos los escenarios
Algunas situaciones son de película



CONTRAS_

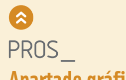
La campaña no es muy larga
Se necesita un PC de gama alta para gozar al máximo del juego



NUESTRO VEREDICTO_nos encontramos ante un juego de una calidad altísima. Gráficamente excepcional y con una jugabilidad equilibrada y adictiva que consigue meternos de lleno en la película, ya sea en la piel de Kong o en el papel del intrépido Discroll. Lo único que nos queda ahora es ver si la película está a la altura del juego. Curioso.



Kong no le está buscando caries al Tiranosaurio: Está a punto de arrancarle la mandíbula por intentar comerse a Ann.



FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: PEGI: +12
Género: Acción
Plataforma: Playstation 2, Xbox, Gamecube, PC, Xbox 360, PSP, DS, GBA
Desarrollador: Ubisoft
Distribuidor: Ubisoft

VISITA: www.kingkonggame.com



PROS_

Apartado gráfico de excepción
Ambientación brutal
Totalmente en castellano
Los dos estilos de juego

CONTRAS_

Vida útil reducida
Que no tenga más modalidades de juego



PENSAMOS QUE ES...

Excelente.

UNA AVENTURA EN TODA REGLA

PETER JACKSON´S KING KONG

70 son los años que separan el original del remake. En tanto tiempo las cosas han cambiado mucho. El simio gigante ha vuelto a casa por navidad y viene dispuesto a hacer temblar la gran pantalla con su estremecedor grito de guerra.

Peter Jackson es el encargado de trasladar la nueva versión del gigantesco simio al celuloide, ayudado esta vez por las nuevas tecnologías, que aseguran un resultado impresionante en su puesta en escena. Quién le iba a decir a este peculiar director que conseguiría llegar a lo más alto de HollyWood en tan poco tiempo y convertirse en uno de los grandes.

Por suerte para todos nosotros, videoadictos de pro, el genial director comparte con nosotros el amor por los videojuegos y desde los primeros momentos en los que comenzó a pensar en la película, también comenzó a planificar cómo sería la versión interactiva sobre ésta. El elegido para el desarrollo del videojuego fue la desarrollada UbiSoft. Más concretamente Michel Ancel, creador de videojuegos como Rayman y Beyond Good and Evil, ha sido el encargado de dirigir el proyecto. Fue este último título el que hizo que Jackson se decantará por él, su forma de plantear la historia y el desarrollo de la misma enamoraron al director Neocelandés.

La colaboración entre los dos directores ha sido muy estrecha y las competencias otorgadas a la compañía desarrolladora de videojuegos han sido muy elevadas. Desde etapas muy tempranas del desarrollo UbiSoft ha estado ahí, compartiendo el guión estrictamente secreto de la película, viendo los escenarios en los que se rodaría, colaborando con el equipo de efectos especiales de Weta Ltd. Como podéis ver, el tiempo en que los videojuegos sobre películas dejaban bastante que desear ha pasado. En la nueva versión de King Kong, podemos ver que el trabajo realizado para la película y el videojuego han ido de la mano. Eso se tiene que notar.

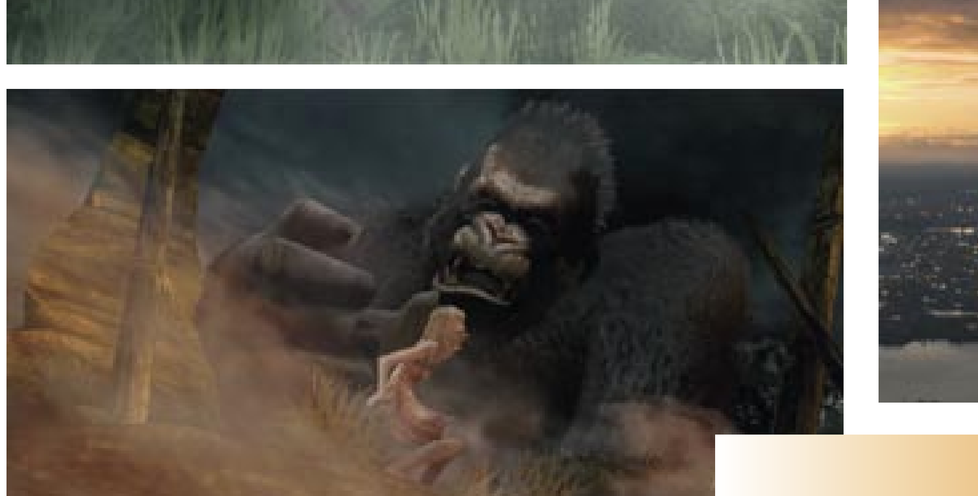
Y se nota. El resultado del videojuego es espectacular. Nos encontramos ante una aventura en toda regla. Desde el primer momento nos vamos a sentir como si estuviéramos dentro de una película (se nos da la opción incluso de jugar en la versión 4:3 con las típicas bandas negras). El acabado gráfico es espectacular, con unos escenarios repletos de detalles como arbustos, maleza, bruma, niebla, lluvia, etc. todo realizado de forma muy veraz. La isla Calavera presenta en esta aventura un aspecto tétrico, húmedo y misterioso. Sentirnos angustiados, acosados por sus criaturas, será una sensación normal cuando estemos en la piel de Jack Discroll (Adrian Brody en el filme). En este rol, deberemos intentar sobrevivir como sea en esta hostil isla, mientras aguantamos las locas ideaciones del director cinematográfico Carl Denham (Jack Black) e intentamos rescatar a Ann Darrow (Naomi Watts, que vuelve a la selva tras George de la jungla) de las manos del gigantesco gorila. Los modelos de los personajes presentan un acabado muy bueno, con un nivel de detalle muy elevado y unas animaciones realistas. La guapa Naomi Watts lo sigue siendo en su versión para videojuego y el carismático rechoncho Jack Black sigue manteniendo sus cualidades en su versión 3D.

Como Discroll, nos tocará pasar mil y una penurias en esta isla. Escapar de criaturas prehistóricas de todos los tamaños, de insectos gigantes que intentarán alimentarse de nosotros, de criaturas voladoras que nos acosarán incesantes, de hostiles nativos que intentarán sacrificarnos ante su Dios simio... Desde una visión subjetiva tendremos que hacerles frente con poca munición y con mucha astucia para poder seguir en esta aventura.

Una visión totalmente diferente tendremos una vez la cosa cambie y nos toque meternos en la negra y peluda piel del gigantesco simio. El juego toma un aire nuevo, se aleja de la perspectiva subjetiva para tomar una más abierta, en tercera persona, en la que los espacios son más abiertos y tendremos más libertades como escalar, realizar saltos acrobáticos de árbol en árbol, etc. La angustia y la sensación de inferioridad se pierden una vez nos convertimos en Kong y es cuando llega la hora de repartir mamporros. Con nuestra amada en la mano, tendremos que combatir por la supremacía contra Tiranosaurios de un tamaño nada despreciable o contra manadas de otras criaturas que treparán por nuestra espalda y nos harán la vida imposible. No obstante, Kong posee un buen repertorio de golpes con los que podremos destrozar literalmente a nuestros enemigos en divertidos combates. Con Kong, somos los reyes indiscutibles de isla Calavera y debemos imponer nuestro criterio.

X_Antonio Soto







Ann acaba dejando de lado el lógico miedo que produce un gorila de 30 metros al darse cuenta de que lo único que pretende es protegerla.



"El resultado del videojuego es espectacular. Nos encontramos ante una aventura en toda regla. Desde el primer momento nos vamos a sentir como si estuviéramos dentro de una película."

SABIAS QUE_

El peculiar director Neozelandés no ha sido el primero en jugársela con un Remake del film sobre el Rey simio. Un menos conocido Dino de Laurentis también se lanzó al agua con un Remake sobre dicho primate con resultados bastante menos espectaculares que los que parece que recaptará éste en las navidades de 2005-06.

Peter Jackson, con la trilogía de El Señor de los Anillos en su currículum, tiene a medio mundo expectante gracias a su adaptación del clásico de aventuras. No cabe olvidar que sus orígenes en el mundo del cine le han llevado de lo más casposo y bizarro a lo más alto del mundo del séptimo arte. Hablamos de clásicos del gore como Mal Gusto o BrainDead (mal traducida al castellano como "Tu madre se ha comido a mi perro"), pasando por otras más conocidas como Sospechosos Habituales y acabando por la anteriormente mencionada trilogía.



La Isla Clavera es el terrorífico e increíble lugar donde viven Kong e infinidad de criaturas extrañas.

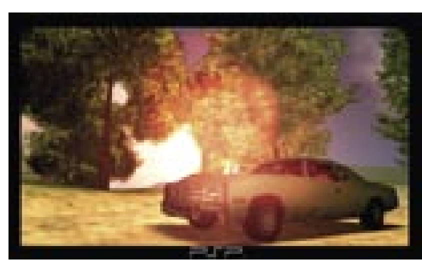
SABIAS QUE_

Cada título de la saga GTA se ambienta en un año. La cronología cubre ya un periodo de más de 40 años:

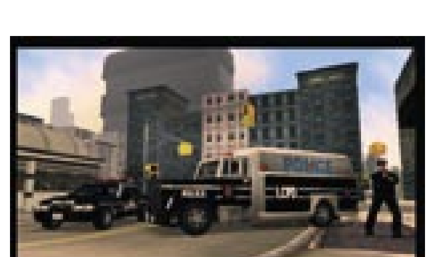
1961 • Grand Theft Auto: London, 1961
1969 • Grand Theft Auto: London, 1969
1986 • Grand Theft Auto: Vice City
1992 • Grand Theft Auto: San Andreas
1997 • Grand Theft Auto
1998 • Grand Theft Auto: Liberty City Stories
2000 • Grand Theft Auto Advance (cubre también parte de 2001)
2001 • Grand Theft Auto III



Las peleas entre bandas son el hilo conductor de la historia.

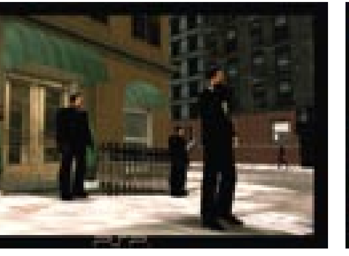


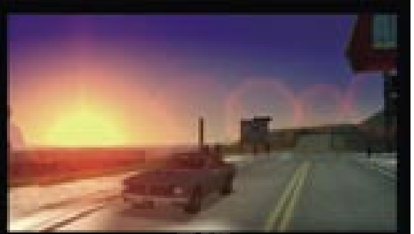


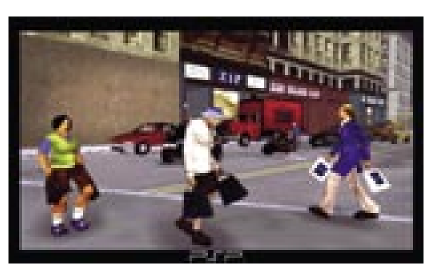


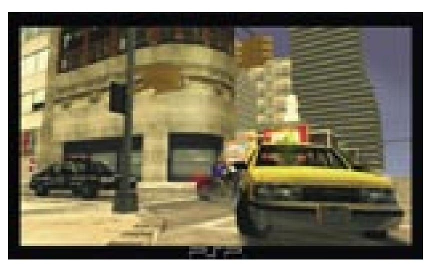
Las fuerzas del orden emplearán toda su contundencia contra Toni y sus amigos.

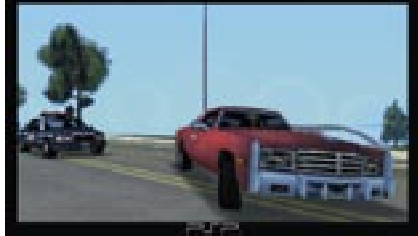








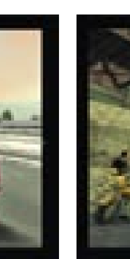


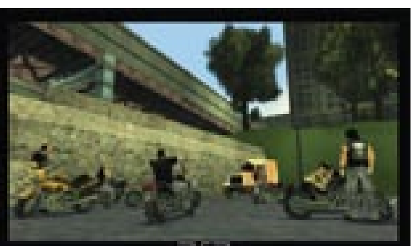


Como en anteriores entregas podremos desarrollar trabajos normales de taxista, vigilante o conductor de ambulancias



Los vehículos vuelven a ser la parte más importante de GTA, Hummers, vipers, un garage digno de la saga.









FICHA DE PRODUCTO_

Clasificación PEGI: PEGI: +12
Género: Acción
Plataforma: Playstation 2, Xbox, Gamecube, PC, Xbox 360, PSP, DS, GBA
Desarrollador: Rockstar
Distribuidor: Take2

VISITA: www.konami.com



PROS_

Nueva historia
Misiones más sencillas
Banda sonora
"GTA way of life"

CONTRAS_

Tener que volver a Liberty City



PENSAMOS QUE ES...

Excelente.



NUESTRO VEREDICTO_ Grand Theft Auto: Liberty City Stories es indispensable en cualquier lista de juegos de un propietario de una PSP. El título tiene toda la intensidad de la saga, adaptando perfectamente su jugabilidad a la portátil de Sony. Horas de apasionante juego, acompañadas de una excelente banda sonora. Se nota el trabajo minucioso en cada uno de los apartados, cuyo resultado es mucho más que una simple conversión de una versión anterior.

UNA AVENTURA EN TODA REGLA

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

Año 1998, volvemos a Liberty City, la historia nos sitúa un año después de la primera entrega: Grand Theft Auto 3 (título que vio la luz en el 2001), consolidando la saga y situando a Rockstar como una de las estrellas más rutilantes de la constelación de los videojuegos.

En aquella primera entrega 3D encarnábamos una cara sin nombre (aunque posteriormente en GTA: San Andreas se hace llamar "Claude"), la de un hombre traicionado por su novia, que debe retomar su vida después de una larga temporada en la "sombra". En esta nueva entrega Toni Cipriani es nuestro hombre, un mafioso que vuelve a su ciudad de origen y, como no, debe reiniciar su carrera criminal.

Las misiones se han adaptado a la nueva plataforma, la mayoría de ellas se pueden completar en cortos espacios de tiempo, de modo que no desesperaremos como en GTA: San Andreas, conservando todo el espíritu GTA. Esto va en detrimento de la historia ya que las misiones están orientadas a la conducción (volviendo a sus inicios) y por tanto la profundidad de ésta es menor. La jugabilidad mejora notablemente al no plantearse retos insuperables ya que PSP es una consola portátil, y, por tanto, los tiempos de juegos no son ilimitados.

La ciudad que encontramos ante nuestros ojos nos es muy familiar, prácticamente no ha sufrido cambios respecto a la entrega de hace cuatro años. Los efectos han mejorado sustancialmente, incorporando puestas de sol del estilo Vice City o un tiempo de perros como el que sufrimos en San Andreas.

Los vehículos son parte fundamental del título, las misiones están muy orientadas al control de los mismos. En este apartado podemos encontrar muchos de los modelos ya vistos en anteriores entregas, pero desde luego las motocicletas vuelven a brillar con luz propia, frenadas descomunales, caballitos tanto normales como invertidos, un festival de gamberradas sobre las dos ruedas que nos harán disfrutar por las calles de la ciudad.

El arsenal a disposición de Toni Cipriani está a la altura de la saga, podemos encontrar una amplia variedad de armas de fuego: pistolas, ametralladoras, granadas, rifles, lanzacohetes,... aunque no están disponibles desde un primer momento, con un poco de paciencia dispondremos de más armamento que Rambo en sus mejores tiempos.

El resto del título es prácticamente idéntico al resto de entregas, controles, radar, objetivos, enemigos, etc... pero siempre teniendo en cuenta el trabajo de fino estilista que ha hecho Rockstar para adaptar este nuevo título a los mandos y pantalla de la PSP.

¡MÚSICA MAESTRO!

Grand Theft Auto: Liberty City Stories cuenta con 10 emisoras. Entre los estilos musicales encontraremos: rap, pop, world music, música clásica, house, reggae y, por supuesto, las populares tertulias radiofónicas, que regresan con nuevos programas como Electron Zone y Coq 'O' Vin.

Gracias a los expertos de Rockstar North, dirigidos por Allan Walker y Craig Connor, el sistema de radio vuelve a ser dinámico. Así que a medida que transcurre la historia, las noticias radiadas de Liberty City comentan elementos del argumento que se han comenzado a desvelar. Habrá: avances informativos, música sin interrupciones, llamadas de los ciudadanos, montones de publicidad ingeniosa e irónica y, por supuesto, ¡el entretenido palique del locutor!

En dial de emisoras de Liberty City encontraremos desde los himnos callejeros de DMX y Method Man hasta los ritmos electrónicos de Sneaker Pimps y Georgio Moroder, pasando por sonidos de otras partes del mundo como la música de Ofra Haza o incluso las obras de Mozart.

"La ciudad que encontramos ante nuestros ojos nos es muy familiar, prácticamente no ha sufrido cambios respecto a la entrega de hace



JAPAN GAMER 05

X_Dani García Pino

Mis experiencias en la patria de todos los frikis: Japón. Una visión de cómo se viven los videojuegos en el país del sol naciente, sin olvidar la cultura ancestral, qué visitar, y recomendaciones para el viaje, así como otros temas de interés como el manganime. Esta es mi historia.



Hace muchos años una serie de dibujos animados despertó mi interés por una cultura extraña y muy distinta a la nuestra. Muchos nos sentimos maravillados con esta serie y vibrábamos con cada nuevo episodio, algunos decidimos seguir profundizando en esta extraña cultura. Por supuesto no hablo de otra serie sino de "Dragon Ball", gracias a ella empecé mi camino a Japón. Después del éxito de las aventuras de Goku y compañía, otras cadenas de televisión empezaron a programar series de ese lejano país. Series como "Captain Tsubasa", aquí "Campeones"; o "Saint Seiya", "Los caballeros del zodiaco" en occidente, siguieron alimentando mi interés.

A ello había que sumarle la cultura del videojuego que me habían inculcado mis hermanos mayores desde pequeño. Con 4 añitos ya jugaba con un antiguo Amstrad CPC con clásicos como Arkanoid, Operation Wolf o los primeros kick-off. Todos estos años he tenido y he jugado a consolas de 4 generaciones, prácticamente todas ellas de origen japonés (excepto XBox). Todo ello me ayudaba a alimentar el interés por la cultura Japonesa. Aparte de esto, siempre me ha fascinado todo lo relacionado con los samuráis, los ninjas y las artes marciales en general. De hecho practico Taekwondo (si ya sé que eso es cosa de coreanos, pero es sólo un matiz) desde los 5 años.

El impulso definitivo fue hace 4 años, con el descubrimiento de los "Fansubs", es decir, grupos de frikis que se dedican a subtitular series en japonés para poder seguir las series nuevas que aparecen, prácticamente al mismo tiempo que si viviéramos en ese país. Todo un lujo, que además me permitió habituarme un poco al idioma. Y por fin, gracias a todo ello (y a que disponía de la pasta para lanzarme a la aventura) me junté con un buen amigo, guía en mano, y nos fuimos a explorar esa extraña isla al otro lado del mundo.

En nuestro viaje optamos por visitar tres de las ciudades más importantes de Japón: Tokio, Kyoto y Osaka, estando una semana en cada una de ellas. También pasamos una tarde en Yokohama ya que está muy cerca de Tokio. La forma de vivir los videojuegos (y el resto de aspectos de la vida) es un tanto distinta en cada una de estas ciudades, más adelante explicaré las diferencias.

LA CULTURA

Para cualquier occidental que ponga un pie en Japón, lo primero que le sorprenderá es que los japoneses tienen una forma de entender la vida distinta al resto del mundo. Su cultura combina todo un sentimiento tradicionalista con los numerosos avances tecnológicos de que disponen, y, lo más impresionante de todo, es que estos dos aspectos se funden y se complementan a la perfección como si fuera lo más natural. Por poner un ejemplo, en una misma calle de Tokio podemos encontrar grandes rascacielos y, de repente, encontrarnos un pequeño templo rodeado de un espacio totalmente verde, recordándonos el aspecto de la antigua ciudad de Edo (en la edad media, Edo era el nombre de la ciudad que ahora conocemos como Tokio).

Causa una gran impresión la mentalidad trabajadora de todos los residentes de Tokio. En un día de trabajo no ves a nadie sonreír por la calle, todo el mundo va siguiendo la rutina diaria al mismo ritmo que el resto de trabajadores. Dicho de forma vulgar, parece que van "como ovejas", característica que se acentúa al ver las impresionantes aglomeraciones de gente que se forma en los barrios más concurridos, o en el metro, en las horas punta. Todo ello propicia un hábito alimentario un tanto irregular, basado en comidas rápidas (para ellos eso se traduce en comer en puestos de fideos, aunque también podemos incluir la franquicia McDonal's) que les permitan seguir trabajando con la mayor celeridad posible.

Pero no todos los japoneses son así. Tras nuestra estancia en Tokio nos dirigimos a la antigua capital de Japón: Kyoto. De Kyoto podemos decir que es el polo opuesto a Tokio: una ciudad muy tranquila rodeada de naturaleza, los edificios son mucho más bajos, y sus calles más anchas. Así mismo, los habitantes del lugar también están impregnados de esta atmósfera. La gente de Kyoto se toma la vida con más calma que la de Tokio (cosa que no es muy difícil).

En lo que sí son iguales la mayoría de los japoneses es en su cordialidad, su amabilidad y su respeto por los demás. Además, al contrario de lo que tenía entendido, procuran tratar bien a los extranjeros. Muestra de ello la tuvimos las numerosas veces que nos llegamos a perder antes de acostumbrarnos a la organización de cada ciudad, ya que a la que alguien nos veía "con cara de perdido" venía a preguntarnos si nos podía ayudar en algo (aunque no supieran inglés, intentaban comunicarse contigo), y también eran muy receptivos cuando les preguntábamos direcciones.

Otro aspecto común, y que a los occidentales nos puede parecer extraño, son sus costumbres alimenticias, y más que sus costumbres, su forma de comer: con los palillos. En cuanto pisamos Japón estuvimos las 3 semanas enteras sin utilizar un tenedor y nuestra dieta principal eran fideos cocinados de distintas formas, ya que era lo más barato (por 500 yenes, unos 3€ y pico, te puedes hinchar de fideos), aunque los últimos días descubrimos las bandejas de O-bento, unas bandejas que venden (y calientan) en los supermercados que son como un plato combinado.

Al contrario de lo que piensa la gente, los japoneses no se pasan el día comiendo pescado crudo, ya que es uno de los platos más caros que se pueden encontrar (hay que tener en cuenta que el pescado tiene que ser muy fresco y de gran calidad para poderlo comer crudo). Si tuviéramos que definir un plato de la comida japonesa sería: el arroz hervido. Para ellos el arroz es como el pan para nosotros. En, casi todas, las comidas ya sea para desayunar, para comer o para cenar, o acompañando al resto de la comida no puede faltar un bol de arroz.


//CASTILLO DE NIJO

Finalmente, otra característica destacable de la forma de ser de los japoneses es la limpieza. Su idea básica en cuanto a la limpieza es: "Lo que ensucio yo, lo limpio yo", y la siguen al pie de la letra. En mis tres semanas en el país del sol naciente no vi ni un solo papel tirado por el suelo y, como bien dijo un amigo mío: "vaya, que te puedes limpiar los dientes con el bordillo de las aceras". Son tan limpios, que el día que fuimos a una piscina municipal en Osaka pudimos ver que cada hora echaban a la gente de la piscina para entrar a limpiar ¡¡A mano!! Simplemente increíble e impensable en occidente.

EL VIAJE

Como he dicho en la introducción, estuvimos una semana visitando Tokio y sus alrededores, otra semana en Kyoto y la última en Osaka (aunque esta última semana fue sólo de 4 días, ya que el resto lo pasamos de nuevo en Tokio para pillar el avión de vuelta).

Durante la primera semana en Tokio, tuvimos que acostumbrarnos a la forma de vivir y de ser de los japoneses, a su avanzada línea ferroviaria y a la moneda. No fue muy difícil ya que llevábamos la lección aprendida de ver tanto anime en japonés, gracias a ello, hasta podíamos entender alguna palabreja suelta y, como mínimo, decir gracias. También ayudó el hecho de tener ya una habilidad usando los palillos (cosa que sorprendió a más de un japonés).

Nada más llegar fuimos a dejar las maletas al hostal (no fuimos de hotel porque somos pobres), situado en el barrio de Asakusa, a 5 minutos del templo más grande y espectacular que se puede encontrar en Tokio, rodeado de tiendas y restaurantes. Por tanto, un buen lugar para turistas como nosotros (si queréis daros una vuelta virtual por este barrio os recomiendo que juguéis a "Project Gotham" de XBOX o a su antecesor, "Metropolis Street Racing" para Dreamcast, que ofrecen una recreación casi-milimétrica de esta zona).

Pues bien, el primer día lo dedicamos a pasear y a explorar Asakusa (básicamente visitando la impresionante mole que es el templo de Asakusa Kannon y algunas tiendas de la zona) por la mañana y por la tarde fuimos al que debería ser el primer punto de interés para todos vosotros: Akihabara, el barrio electrónico. En este barrio podemos encontrar lo último en tecnología y electrónica de consumo, así como bazares con todo tipo de componentes a bajo precio. Por supuesto en este barrio también podemos comprar juegos de todas las plataformas habidas y por haber (en algunas tiendas ví consolas que no sabía ni que existían). Aparte de esto, en esta zona pudimos ver unos cuantos salones recreativos, que poco tienen que ver con los que tenemos por aquí, ya os lo explicaré en el apartado de videojuegos.

La siguiente visita en Tokio fue el barrio de Shibuya. Este es un barrio totalmente comercial y dedicado al ocio y a la gente joven. Miles de jóvenes quedan a diario al lado de la estatua de Hachiko (un perro que, cuenta la leyenda, estuvo esperando a su amo en la estación de trenes de Shibuya eternamente, pero su amo no volvió y el sigue esperándole allí en forma de estatua), para ir a pasar el día de compras en este concurrido barrio. Aquí, podemos encontrar todo lo que queramos y más, hay desde cines y salones recreativos, a numerosos centros comerciales e inmensas y caras tiendas de moda. ¡Ah! y sobretodo encontramos gente, mucha gente, las Ramblas de Barcelona llenas de guiris parecen un panorama desolador a su lado. Por la noche se vuelve más espectacular, ya que los edificios se inundan con impresionantes luces de neón que acompañan a las inmensas pantallas de televisión (¡quién las tuviera en el comedor de casa para jugar unos buenos partidos al PES5!) publicitarias que se ven en los exteriores de algunos edificios.

Nuestro siguiente destino en esta ciudad fue el jardín Hama, uno de los pulmones de la ciudad, junto con el parque Ueno y el jardín del palacio imperial. Se trata de una extensa zona verde colocada en el corazón de Tokio. Para llegar hasta allí usamos un barco que va directo desde Asakusa y que te permite ver Tokio y sus impresionantes puentes, desde la perspectiva del río Sumida. En este tranquilo jardín podemos encontrar la calma dentro de Tokio, algo que se agradece profundamente. Podemos entretenernos alimentando a los patos que residen en el extenso lago o presenciar la ceremonia del té en la Casa de té Tradicional situada en el centro del jardín. Además, el lugar es frecuentado por artistas callejeros que nos deleitan con acrobacias, malabarismos y otros tipos de espectáculos.


//TEMPLO DORADO

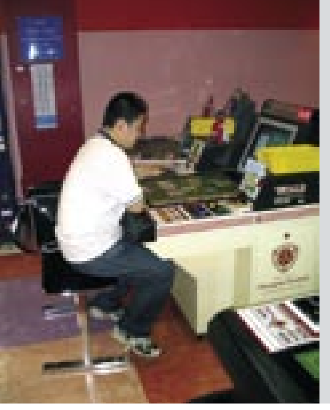
RECOMENDACIONES

•Planead el viaje con tiempo, de esta forma el billete de avión os saldrá más barato y no tendréis problemas para reservar hoteles/albergues.

•Llevad dinero en efectivo, aún hay muchos sitios en los que no aceptan pago con tarjeta de crédito.

•Evitad tener que sacar dinero. No hay problemas para sacar dinero gracias al buen servicio que ofrecen las oficinas de correo, pero, cobran altas comisiones y no permiten sacar más de 10000 yenes (unos 70) cada vez.

JAPAN GAMER 05

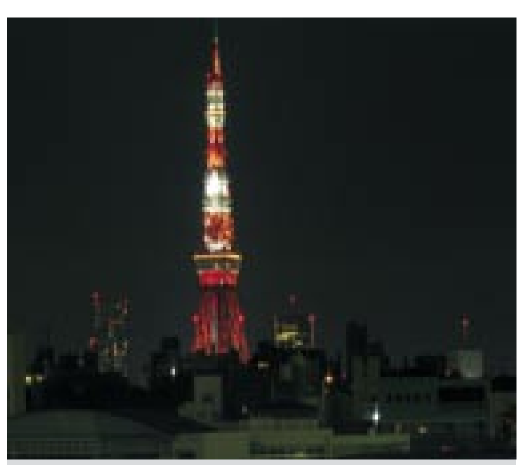

//MANAGER DE FUTBOL

En fin, esto es lo que pudimos ver en nuestra primera semana de viaje, es decir, en nuestra estancia en Tokio. En esta misma semana, también, pudimos vivir otra de las caras de Japón, el Japón más rural. Fue en dos excursiones de un día. En la primera nos dirigimos al pueblo de Hakone-Yumata, reconocido pueblo Onsen (Onsen significa balneario). Aquí pudimos probar, por primera vez, la experiencia de bañarnos en un baño japonés tradicional y en aguas termales naturales. Todo de un tirón. Os lo recomiendo encarecidamente a cualquiera que viaje a Japón. ¡Que mañana más relajante!, sobretodo después de pasar dos días en la estresante Tokio. Pudimos observar y disfrutar la tranquilidad de vivir en un pueblo rural japonés rodeado de naturaleza sin apenas muestra de la polución respirada en Tokio. ¡Ah!, en este mismo pueblo también comimos sentados en el suelo (de rodillas) por primera vez, toda una experiencia, aunque mis rodillas prefieren las sillas convencionales (risas).

De vuelta de Tokio decidimos pararnos en Yokohama (nos venia de camino) y pasamos la tarde visitando una pequeña parte de la ciudad (imposible de verla entera en una tarde, puesto que es la segunda ciudad más grande de Japón, detrás de Tokio, naturalmente). De lo poco que vimos, pudimos notar que Yokohama es una ciudad más occidental. Estuvimos en la zona del puerto y no apreciamos excesivas diferencias con la zona del puerto de Barcelona, por ejemplo. Aquí tuvimos la oportunidad de subir al edificio más alto de Japón, el Landmark Tower, que dispone del ascensor más rápido del mundo ¡subimos hasta la planta 69 en tan sólo 40 segundos! Aparte de esto, las vistas desde la planta 69 (conocido como Sky Garden) son impresionantes. Puedes ver toda la ciudad desde aquí e incluso en días claros se puede ver el monte Fuji (uno de los estandartes del país), aunque nosotros no tuvimos esa suerte.

En la segunda de nuestras excursiones nos dirigimos a Nikko, un pequeño pueblo situado al lado del parque natural del mismo nombre. Allí pudimos observar los parajes más bonitos de todo el viaje. El parque natural de Nikko combina la espectacularidad de la naturaleza (con árboles de más de mil años) con la espectacularidad de los templos que habitan en el parque (uno de los mayores complejos templarios de todo el país). Todo un regalo para los ojos y que, en mi opinión, ningún visitante de Japón se debe perder.

Tras esta primera semana, tomamos el tren bala (Shinkansen para los amigos japos) con destino a Kyoto, la antigua capital del Imperio.



//TORRE DE TOKIO

Debemos destacar la velocidad del tren bala, con el que recorrimos los 500 kilómetros que hay entre Tokio y Kyoto en tan sólo un par de horas. Una vez en Kyoto ya notamos que el ambiente era distinto, las calles no estaban tan masificadas de gente como en Tokio y, durante la hora de viaje en bus hasta el hostal, pudimos ir viendo lo que nos esperaba en esa tranquila ciudad: templos y más templos, uno en cada esquina. Cuando llegamos al hostal pudimos ver lo otro que nos esperaba allí: Naturaleza. El hostal estaba situado a las afueras de la ciudad, en el área de Arashiyama, una de las zonas más bonitas de la ciudad al disponer de varios lagos, un río y numerosos y espectaculares templos; además de por estar aposentada en el lecho de una verde montaña. A todo ello había que sumarle el incesante y ensordecedor ruido de las cigarras, que le daba un encanto especial a la zona. Por fin podíamos disfrutar de un poco de tranquilidad después de nuestro estresante paso por la capital japonesa.

En fin, poco más puedo explicar de esta ciudad, ya que todo lo que vimos fue templos y no recuerdo el nombre de todos ellos. Sí, los más espectaculares : el templo dorado y el Ninna-ji. El primero era un pequeño edificio con un revestimiento dorado y con un gallo de oro sobre él; estaba situado en el centro de un extenso lago en el que se reflejaba el propio templo creando un paisaje precioso y muy espectacular. En cuanto al segundo templo (Ninna-ji) era un gran complejo que incluía un palacio de verano hecho construir por el Shogun Tokugawa Ieasu para pasar sus vacaciones y un enorme templo (con pagoda de 5 plantas incluida). De éste último hay que destacar los cuidados jardines de arena rastrillada destinados a provocar la relajación de aquel que los observe (aunque yo me quedaba igual, risas), imitando las formas provocadas por el oleaje marino.

Ah, también en Kyoto pude ver el único castillo del viaje: el castillo de Nijo. Era un castillo de una sola planta –por si no lo sabéis hay dos tipos de castillos en Japón: los de una planta y los de varias, que son bastante altos y más espectaculares- situado en el centro de una gran fortificación que, a su vez, está rodeada por un inmenso foso para dificultar los ataques al castillo. El interior del edificio principal está muy cuidado, sobretodo las pinturas murales obra de la escuela de pintura más prestigiosa de Kyoto: la escuela de pintura Kamo. También me llamó la atención el suelo pues está diseñado para detectar intrusos y emite un ruido similar al que emiten los pájaros cuando caminas sobre él; por ello lo llaman suelo de ruiseñor. Finalmente, no menos espectaculares eran los jardines del castillo en los que se podía dar un agradable paseo.

De mi paso por Osaka, os puedo explicar poco debido a que por ciertos problemas no pude estar ahí más de 3 días y todo lo que ví fue el acuario. De todas formas, el poco tiempo que estuvimos, me sirvió para darme cuenta de que es una ciudad a medio camino entre Tokio y Kyoto. Aún siendo una gran ciudad, con muchísima más actividad que Kyoto, si los comparamos con la gente de Tokio se puede notar más tranquilidad y menos estrés en los habitantes.

En fin, después de todo esto, pasamos 3 días más en Tokio antes de tomar el avión de vuelta que aprovechamos para disfrutar de fiestas nocturnas.

LOS VIDEOJUEGOS Y EL JAPÓN TECNOLÓGICO

Japón siempre será considerado como la cuna del videojuego aunque el primer videojuego de la historia fuera creado en los EEUU. Cientos de empresas de videojuegos tienen su sede en algún rincón de Japón. Y, entre todas, hacen que Japón sea el país que más títulos lanza anualmente. Todo esto gracias a una empresa juguetera dedicada especialmente a la elaboración de cartas, que pensó en aventurarse (tras ver el éxito de Atari en los EEUU) a lanzar una serie de aparatos portátiles, conocidos como Game&Watch, y de máquinas arcade, empezando con el juego Donkey Kong, diseñado por Shigeru Miyamoto y la primera aparición del que sería su estandarte: Mario. Tras este hecho, y, sobretodo, tras el lanzamiento de Famicom (aquí conocida como NES), surgieron en Japón una serie de empresas dedicadas a este nuevo sector y, poco a poco, el sector fue ganando peso en la economía del país.



//VISTA DESDE EL SKY GARDEN

RECOMENDACIONES

•No os preocupéis por llevar mucho dinero encima, la criminalidad es muy baja en Japón y es muy extraño que os roben. Aparte si perdéis algún objeto buscad la oficina de la policía más cercana, es fácil que allí encontréis lo que habéis perdido.

•Para alojamiento barato recomiendo que os miréis la Web (www.jyh.or.jp)de la asociación de youth hostels japoneses. Estos hostales, dispersados por todo el mundo, ofrecen alojamiento cómodo a bajos precios, y en Japón hay un buen número de ellos para elegir.

•Si sois personas adineradas (y dispuestas a dejaros una pasta), lo mejor es que busquéis un buen Ryokan (hotel de estilo japonés) en el que experimentar de forma directa la cultura y la forma de vivir japonesa. Para buscar alojamiento de este estilo pasaros por la Web (www.ryokan.or.jp) de la asociación japonesa de Ryokans.

Pronto los videojuegos tuvieron un gran éxito y aceptación en Japón. Esto no podía quedar indiferente de cara a la población del país, que vive los videojuegos de una forma un tanto especial respecto a como los vivimos en occidente. Sólo hay que ver sus inmensos (algunos, edificios de 5 plantas) salones recreativos o sus tiendas, llenas de consolas antiguas y material "RETRO". Precisamente de estos dos aspectos es de lo que hablaré en esta parte del artículo.

Para empezar, lo que más me llamó la atención fueron los salones recreativos. Como ya he dicho, pueden llegar a ser grandes edificios de 5 plantas, repletos de máquinas de videojuegos, tragaperras, caza-ositos o foto-matones. Normalmente las plantas están divididas más o menos por géneros, por ejemplo, en un edificio de 5 plantas podemos tener una dedicada a juegos deportivos, otra a juegos de disparos, otra a juegos de lucha y en las dos restantes encontramos un casino y un salón para chicas. En las plantas casino encontramos máquinas tragaperras y otro tipo de máquinas destinadas a apostar dinero. En los salones para chicas todo es de color rosa y las máquinas que hay son para hacerse fotos con marcos o para cazar gominolas, osos de peluche y todo tipo de objetos espeluznantes. En las plantas de juegos podemos encontrar lo último de cada género, aunque también se pueden localizar algunos clásicos, como por ejemplo, no estuve en ningún salón recreativo donde no tuviesen unos cuantos Street Fighter 2 (en su última versión conmemorativa del 10 aniversario del título: Hyper Street Fighter 2).

Ahora bien, lo que realmente está de moda en los salones de todo Japón son los juegos de cartas en red. Este tipo de juegos de recreativa obligan a los usuarios a comprarse una baraja de cartas para poder jugar, después para jugar se colocan las cartas sobre una mesa capaz de leerlas y se juega contra otros jugadores conectados en otras mesas, llegando a haber más de 8 maquinas conectadas en red entre ellas. De este tipo de máquinas hay que destacar las tres que tienen mayor éxito (al menos por lo que ví, eran las que tenían mas gente jugando): una era un manager de fútbol; otra un juego de estrategia; y la última un juego de rol (no sé los nombres porque estaban en japonés y no se leer japonés).

En el manager de fútbol, las cartas que comprabas no eran más que jugadores de las principales ligas europeas. En el juego tu te creas un equipo y lo guardas en tu tarjeta de usuario, luego "fichas" jugadores comprando cartas y cuando juegas partidos los alineas encima de la mesa a tu antojo. La máquina detecta qué jugadores has colocado y en qué zona del campo los has puesto, así puedes crear la alineación que más te convenga, y si quieres, hacer un cambio durante el partido simplemente cambias de sitio las cartas o las sustituyes por otras que tengas en el mazo. Además de esto, la máquina dispone de un menú para editar las estrategias del equipo y otros parámetros. Un juego muy completo y que te permite estar mucho rato sentado en una recreativa (el negocio lo hacen con las cartas más que con las partidas que juegues).

El juego de estrategia funcionaba de forma similar, pero en vez de jugadores de fútbol compramos nuevas unidades y hordas para fortalecer nuestro ejército. El de rol ya era un poco distinto, el juego se basaba en combates por turnos y las cartas son los movimientos ofensivos (ya sean magias, invocaciones o combos) y defensivos de que dispone nuestro personaje (que también lo creamos la primera vez que jugamos y lo almacenamos en una tarjeta de jugador, pudiendo subir de nivel para mejorar sus atributos). Las cartas también pueden ser armas u otro tipo de equipamiento. Se puede jugar tanto solo como contra otros usuarios.

En fin, esto es lo que más se lleva en los salones japoneses (estas 3 máquinas están en casi todos los salones vistos). En mi opinión son buenas ideas, pero que no valdrían para occidente, aquí pocas personas se gastarían su sueldo en comprarse nuevas cartas para jugar en una recreativa. Además aquí la cultura del salón recreativo no está demasiado extendida, preferimos jugar en casa con nuestra consola o nuestro ordenador, donde podemos jugar todo el rato que queramos, antes que echarle "duros" inútiles a una máquina que a la más mínima te va a dar un "Game Over" y vas a tener que meterle más dinero (sí, todo se reduce a que somos más ratas).
En las secciones de lucha (que son de las más populares en Japón) siempre tenían unas cuantas máquinas del Tekken 5, otras tantas de Virtua Fighter 4, algunas de Hyper Street Fighter 2 y muchas de un juego de éxito del que no había oído hablar: Rumble Fish. Este juego, que corre sobre la placa Atomishware, combina la acción de un juego en 2D con los escenarios poligonales y los muñecos "cell-shadeados" y siempre tenía numerosos grupos de gente a su alrededor. La verdad es que se lo merecía, aunque no jugamos muchas partidas, me pareció un juego muy entretenido y con algunas ideas interesantes. ¡Ah!, esta máquina nos mostró una imagen sorprendente de la forma de jugar japonesa, ya que vimos a un tio jugar desganado y parecía que tocaba botones de forma aleatoria, pero iba haciendo especiales continuamente y se iba ventilando a todos los que se atrevían a jugar contra él, todo un espectáculo.

Otros juegos muy populares son los mata-marcianos clásicos, en todos los salones había un rincón dedicado a este tipo de juegos con títulos muy extraños para nosotros y con quintas partes de juegos que ni siquiera sabíamos que existía la primera. Eso sí, lo más espectacular es ver jugar a los viciados del lugar, aún con millones de bolitas, dispuestas a destruirnos, en pantalla los japoneses son capaces de encontrar un hueco por donde esquivarlas. Yo no soy especialmente habilidoso en este tipo de juegos y, por eso, no nos atrevimos a jugar a ninguna de estas máquinas por miedo a hacer el ridículo y a tirar 100 yenes para morir en la primera fase.


//JUEGO DE BONGOS

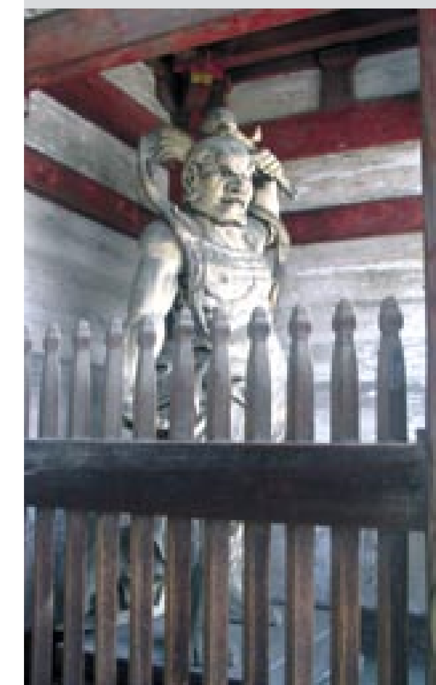
En cuanto al resto de juegos, en la mayoría de salones estaban los mismos, supongo que todos intentan estar al día, en las imágenes que acompañan el artículo podéis ver algunos ejemplos. Algunos comunes para las salas eran los títulos de carreras "Outrun 2" e "Initial D: arcade Stage"; algunos títulos de disparos como "Time Crisis 3" y "Ghost Recon" y, lo que no podía faltar, las máquinas musicales de Konami "Beatmania", "Drummania" y "Guitar freaks". En estas últimas se podían presenciar partidas muy espectaculares por parte de los jugones japoneses, haciendo combos de más de 100 "perfects". Por último, respecto a los salones arcade, me sorprendió el hecho de que no ví ninguna máquina de baile. Por ello supuse que allí se habían pasado de moda o que se había trasladado la moda a las consolas con la aparición de las alfombras de baile domésticas.


//SHIBUYA DE DIA

• En cuanto al transporte es interesante obtener el JRpass, con el que podremos usar de forma libre todas las líneas ferroviarias de la JR (principal compañía ferroviaria del país), lo que incluye pase libre a los trenes bala, a las líneas locales y a los metros de la JR. Para más información: www.japanrailpass.net

• Para comer, lo más barato son los fideos, ya sea en puestos de fideos o comprando tazas de fideos instantáneos en un súper (esta segunda opción es más barata, aunque de menos calidad). También salen bastante bien de precio las bandejas de o-bento y de sushi compradas y calentadas en los supers, y son más variadas que los fideos.


//GUARDIA DE LA PUERTA DE NINNA





//HACHIKO Y DANI

Cambiando de tónica, pasaré a hablar, en detalle, de mi paseo por la ciudad de la electrónica: Akihabara. En este barrio podemos encontrar muchas tiendas y bazares dedicados exclusivamente a la electrónica, tanto de consumo como profesional, y, lo más importante, al mejor precio. Pues bien, aquí es donde visitamos nuestra primera tienda de videojuegos Un estrecho edificio de 3 plantas repletas de lo último, y lo no tan último, en videojuegos de todas las plataformas. La planta baja no tenia nada sorprendente, era como cualquier tienda de videojuegos tipo GAME, pero cuando empezábamos a subir empezaban las sorpresas. La primera planta estaba dedicada de forma casi íntegra a Sony, podíamos encontrar un buen número de títulos de las 3 consolas de Sony, desde los clásicos de la primera Playstation hasta los últimos títulos de PSP. Más de una lagrimita se me derramó al remover entre los títulos de mi vieja PSX. Pero la mayor sorpresa estaba en la planta superior, en ella estaba la zona retro, se podía comprar juegos de consolas de aquellos títulos que sólo había leído en viejas revistas de videojuegos, y también se podía comprar las propias consolas, todo de segunda mano lógicamente. Eso si, lo que más abundaba era las consolas de Sega, más concretamente Saturns y Dreamcasts, supongo que debido al relativo fracaso de ambas.

A parte de en Akihabara, encontramos otras tiendas similares en el barrio de Nakano, concretamente en el edificio Nakano Broadway. Nos dirigimos a este edificio para visitar la famosa tienda de cómics Mandarake (sencillamente impresionante, lo explico más adelante), y en el mismo edificio había un par de tiendas de videojuegos y pequeños salones arcade. Pues bien, la primera de las tiendas que vimos era una tienda normal, de juegos y consolas recientes, pero la otra era más "friki". En ella también encontramos mucho material retro del que destaca un buen número de títulos disponibles para Dreamcast, N64 y de una consola antigua (aparentemente de la era 16 bits) que desconocía. También destacaban los bajos precios, sólo decir que en esta tienda me compré el "D2" de Dreamcast por menos de 2€ .

Poco más pude percibir de la cultura del videojuego que tienen los japoneses. Quizás si mi viaje hubiese coincidido con el lanzamiento de alguna consola habría podido ver la espectacular imagen de miles de japoneses haciendo cola… pero no tuvimos esa suerte (además era el mes de julio y sabéis que en ese mes no se suelen sacar muchas consolas al mercado) así que no puedo contaros el ambiente previo a acontecimientos de este tipo. Así que daré por finalizado este apartado principal del artículo.

OTRAS FORMAS DE ÓCIO JAPONÉS

De momento sólo he hablado de videojuegos, pero no sólo de videojuegos se entretiene el japonés. Su segunda afición podríamos decir que es el manganime. Aunque no está tan extendido como la gente piensa. El hecho es que conocimos a un japonés de nuestra edad y nosotros conocíamos más series que él, si le sacabas de las más famosas (naruto, dragon ball, etc.) ya se perdía; ni siquiera conocía obras maestras como Full Metal Alchemist (Hagane no Renkinjutsushi, para ellos), así que tuvimos que recomendársela. Y esto pasa con la mayoría de japoneses, así que quede claro que la idea de que se pasan el día leyendo comics o pegados frente al televisor viendo series, puede ser cierto, pero, sólo para una pequeña parte de la población.

Una vez aclarado esto puedo enumerar las series del momento por esas tierras (que no difieren en exceso de las series del momento por aquí, gracias a los fansubs). En cuanto a series para chicos destacamos Naruto por encima de todas. Seguida muy de cerca por Bleach, Prince of tennis (actualmente sólo en comic, ya que la serie de televisión hace medio año que acabó), Eyeshield 21 y Full metal alchemist. Vaya, todo series de la Jump (excepto FMA). En cuanto a series pensadas para chicas no estoy muy puesto en el tema así que no me fijé mucho, pero lo que mas tenían en las librerías (o quizá en lo que más me fije yo) era Tsubasa Reservoir Chronicle, gran historia de las incombustibles CLAMP en la que se combinan personajes de todas sus series y que también ha recibido un buen impulso gracias al lanzamiento de la serie de televisión.

Pero bueno, dejaré de hablar de aficiones de encerrarse en casa y hablaré de lugares frecuentados por los jóvenes japoneses. Al igual que por aquí, se puede salir de fiesta los fines de semana por la noche y encontrar buen ambiente. Fuimos de fiesta tanto en Tokio como en Kyoto y en los dos sitios encontramos buenos locales para bailar un rato, beber alcohol y ligar con japonesas (no sabéis como ayuda ahí el tener ojos "normales", risas).

También pudimos probar un auténtico karaoke japonés. Estos locales son bastante distintos a los que tenemos por aquí. Están divididos en pequeñas salas, cada una con su propio equipo, pensadas para acoger a un pequeño grupo de amigos que cantan de forma privada, así, puedes desahogarte todo lo que quieras sin más público que tus propios amigos. El catálogo de canciones que se pueden cantar es extensísimo, con canciones tanto japonesas como del resto del mundo (que gran actuación hicimos cantando "la vida loca" de Ricky Martin).

Volviendo a aficiones para encerrarse… Otros locales frecuentados por la juventud japonesa son los cibercafés. El hecho es que estos locales también difieren considerablemente de los occidentales. Para empezar, tenemos bebida gratuita durante todo el tiempo que estemos ahí, algo que es impensable en nuestro país. Aparte, lejos de ser simples locales en los que conectarse a Internet, ofrecen otro tipo de entretenimientos. Concretamente, suelen tener una librería repleta de cómics para leer mientras estés allí (sin coste adicional) y, en algunos, hasta puedes alquilar consolas y juegos para jugar una partidilla allí mismo. Para esto último, sí que te cobran.



//TREN BALA

• Por otro lado, si os apetece comer caro podéis ir a los muchos locales de sushi que encontraréis o ir a restaurantes de comida extranjera (italianos o españoles, que es lo que se encuentra con más facilidad).

• ¡Ah!, y como última advertencia: NO subáis a ningún taxi a menos que sea imprescindible: !!os meterán un buen sablazo!!





Creative ha puesto toda la carne en el asador con esta nueva tarjeta, una revolución muy importante en el sector del sonido en entornos domésticos, llevándolo hasta cotas nunca vistas hasta el momento.

CREATIVE
X-Fi Fatal1ty FPS

Por_ Ferràn García

Creative vuelve a revolucionar el mercado del sonido, en un panorama con muy poco movimiento durante los últimos años en el que la mayoría de placas base integran chips de sonido 5.1, con su última creación. El gigante asiático ha sabido encontrar lo que los jugadores estaban buscando: mayor rendimiento y mejor calidad de sonido en sus juegos.

Con este panorama parecía que Creative Labs y su archifamosa saga SoundBlaster tenían los días contados en el universo del entretenimiento de nuestros PCs. La respuesta de Creative al mercado: la quinta generación de SoundBlaters, X-FI; siglas que nos llevan al infinito en términos de sonido de alta fidelidad, música de gran calidad y juegos extremadamente realistas. Este concepto nos lleva hasta un sonido de alta definición, sin tener que soportar las molestas distorsiones de otras tarjetas de sonido de gama media, perjudiciales en la mayoría de los casos, para nuestros dispositivos de altavoces 7.1 que todo gamer debe tener en su sala de juegos.

De toda la gama que Creative ha puesto en las tiendas nos hemos quedado con la X-Fi Fatal1ty FPS, una tarjeta de sonido destinada a los entusiastas de los juegos y para aquellos que quieran realizar sus primeros pinitos dentro del mundo de la creación musical. En ambos casos, las sensaciones que transmite este hardware son del todo satisfactorias. En el paquete nos encontraremos con la tarjeta de sonido, una expansión de conectores de entrada/salida para la bahía de 5 1⁄4 , el CD de software y la gran novedad: el mando a distancia que controla el centro de ocio que se instala con los drivers de la tarjeta.

Este centro de ocio nos permite, de forma sencilla, controlar la reproducción: de vídeos, de música en cualquier formato y de hacer presentaciones de fotos con sólo pulsar las teclas del mando a distancia. Se acabó eso de aprender las funciones de los reproductores más modernos que cada vez son más completos, pero que a la vez son más complejos para los usuarios más noveles. Otra de las novedades incluidas en el software de X-Fi Fatality FPS es el cambio de modos. Ahora, dependiendo de lo que estemos realizando en nuestro, PC podremos cambiar la configuración del sonido en tres modos preestablecidos: Juegos, Entretenimiento, y Creación Musical.

En cada uno de los modos se nos proporcionan las herramientas necesarias para optimizar nuestras aplicaciones en el momento en que lo necesitemos. Por ejemplo, al reproducir un DVD original podremos activar la función 24-bit Crystalizer que nos depura el sonido de la película en 24 bits y 96Khz para su correcta audición sin pérdida de detalles. Además, en cada modo, tendremos un panel de control diferente que nos muestre todos los controles de audio que podemos modificar. Así, en el modo entretenimiento, disfrutaremos de un diseño basado en un amplificador de Hi-Fi; en el modo de juegos, la consola de THX se muestra en tonos oscuros para ofrecernos una experiencia radical; por último, el modo creación musical nos pone a los mando de una mesa de mezclas profesional con todos los botones necesarios para crear nuestros propios registros musicales.

Para terminar destacaremos su óptimo rendimiento gracias a la X-RAM de 64Mb que lleva integrada en la tarjeta. Esta RAM permite descargar a nuestro PC de las tareas destinadas a la reproducción de toda clase de sonido. Todo un lujo en estos tiempos en que las aplicaciones de juegos y de entretenimiento requieren toda la potencia que tengamos a nuestra disposición.

F.E.A.R. es uno de los títulos que saca todo el jugo a la X-Fi, la obra maestra de Monolith lleva soporte completo para X-Fi. ¿Y qué significa eso? Significa que gracias a este soporte podremos disfrutar de EAX Advanced 5.0 con la gestión del sonido en los ocho canales de audio por separado. Y, sobre todo, podremos disfrutar del CMSS 3D, que gracias a esta tecnología, no necesitaremos sistemas de 7.1 para disfrutar del sonido envolvente de los juegos. Incluso si llevamos auriculares sentiremos todos los rincones de la acción en nuestro interior.

No lo dudes, si eres un amante de las aplicaciones multimedia en un PC, esta es tu tarjeta de sonido perfecta. El precio quizás es un poco elevado (249) pero la inversión merece la pena.


WE LOVE GAMES
graphic by: AVALANCHA (www.avalancha.net)
KULT
CULTURA DE VIDEOJUEGOS
DISTRIBUCIÓN GRATUITA
NÚMERO 01 DISPONIBLE A PARTIR DE 15 MARZO
EN MAS DE 100 CENTROS GAME
BUSCA TU CENTRO GAME MÁS CERCANO
EN: WWW.GAME.ES
WWW.KULTMAG.COM


17 VEHÍCULOS TOTALMENTE MODIFICABLES
32 CIRCUITOS
TODOS LOS PERSONAJES DE LA SAGA
THE KILLER RACING GAME.
www.jakx-game.com
PlayStation.2
NAUGHTY DOG
12+
www.pegi.info
JakTM X ©2005 Sony Computer Entertainment America, Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Naughty Dog Inc. JakTM X is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.